
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
Mensuel !
N° 97 septembre 96
Luttez pour le rêve :
Changelin
Shaan
Explorez la galaxie
Star Wars
Conseils d'achat :
Votre premier jeu de rôle
M 3168 - 97 - 32,00 F
230 FB - 8,50 FS - 4.95 $can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L
De Rhadjabán à Djarabân : la suite de notre univers médiéval-fantastique, avec un grand scénario AD&D.

# Édito

L'idée du mois, je l'ai piquée dans la rubrique *Famous for 15 minutes* de *Arcane* * : les Soviétiques avaient songé, pour distraire les astronautes durant leurs longs séjours dans la station MIR, à les faire jouer aux échecs. Mais les tensions créées lors des parties finissant par provoquer de vraies crises entre les occupants de MIR, ils étaient revenus sur leur idée. Les Américains ayant le même problème avec leur future expédition vers Mars, une psychologue de la Nasa, le Dr JoAnna Wood, a trouvé le jeu qui occuperait les explorateurs cosmiques de manière constructive : *Donjons & Dragons*! Mais la dame a-t-elle songé au risque? Partis dans une scène épique en plein milieu de leur campagne, les astronautes seraient fichus de rater la Planète rouge!

Sur la nôtre de planète, après des mois de ripostes individuelles peu efficaces face aux attaques des psychorigides contre le jeu de rôle, la contre-attaque s'organise. D'une part, un petit groupe de professionnels s'attelle à concevoir des outils d'information adaptés. D'autre part, François Toucas, président du F.S.O. et l'une des personnalités les plus actives et motivées du jeu en France, a monté une Fédération française du jeu de rôle. Voyez ce qu'en dit Jean-Luc Bizien page 98 et inscrivez-vous. Vraiment. Pas demain! Maintenant!

Didier Guiserix

* Le meilleur magazine en langue anglaise du monde!

**Mensuel !**

## Les jeux de l'été

Ils ont un petit quelque chose en commun les deux jeux de rôle sortis cet été. C'est vrai, dans Shaan et dans Changelin, les personnages luttent pour survivre et sauvegarder leur part de rêve et de différence, face à un monde où la normalisation et la banalité deviennent la règle. L'espoir est mince, mais il existe. Sortons-nous de la vague sombre?




*Vous avez joué dans Rhadjabân tout l'été et êtes fort dépourvu depuis que la rentrée est venue ? Rassurez-vous l'aventure continue, avec la visite de la mystérieuse Djarabân (p. 72-75), la rencontre avec ses habitants (p. 76-78), et un scénario Grand Écran pour ne pas perdre les bonnes habitudes prises en vacances.*

## Révision en vue de l'examen

*Vous ne couperez pas à la vague Star Wars l'année prochaine avec la re-sortie des films de la trilogie, alors autant réviser dès à présent pour ne pas avoir l'air inculte le moment venu (p. 32-35)...*

C'est d'être candidat à la présidence des États-Unis qui monte à la tête du grand Cthulhu? Voir page 97.




## Les jeux de cartes de rôle

Après avoir pensé que jeu de rôle et jeu de cartes étaient frères ennemis, voilà que la tendance s'inverse. Le cadre de chaque genre s'estompe, les frontières s'amenuisent. Les cartes deviennent des éléments de l'aventure ; les héros de carton acquièrent une dimension humaine. *Dragon Storm* et *Arcadia : The Wyld Hunt* sont significatifs de cette évolution (p. 85).

# 97 sommaire

## Critiques



## Magazine & aides de jeu



## Scénarios de jeu de rôle



*Haroun Ibn Keffmeth*

## Nos rubriques « habituelles »



**Et toujours...**



**Couverture :** Jean-Jacques Chaubin.


*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 71.*

*Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.*

*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 103.*



*Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.*

Formule mensuelle aidant, nous allons enfin pouvoir vous parler un peu plus longuement des nouveautés qui viennent de sortir.

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve p. 84-85.




## EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

### Délires

● **Kharne – la Réunification**, est paru, voir la rubrique Coups d'œil.

● **Les Tubes**, quatre petits jeux de plateau sympas et pas chers, sont sortis. Voir p. 18, le Coup d'Œil sur *Traumatosaures*.

### Descartes Éditeur

● **Earthdawn** : Les règles sont disponibles, avec un peu de retard. L'écran est également paru. Il est accompagné d'un livret d'aides de jeu de 64 pages, qui contient entre autres des conseils de maîtrise, des PNJ prêts à servir, des objets magiques...

● **Star Wars** : *Fragments de la Bordure extérieure* est un gros scénario, qui devrait être en boutique au moment où ce Casus sortira.

● **Thoan** : *Arwoor* est le premier volet d'une grande campagne située sur le Monde à Étages (début septembre).

● **Warhammer** : *Apocrypha Now* est un recueil d'aides de jeu diverses et variées, allant des précisions sur les carrières de nobles à de longs articles sur la psychologie des races non humaines (normalement paru).

● **Maharadjah** : Ce très bon jeu de plateau historique a droit à une très belle boîte, et a en plus l'énorme mérite de ne pas être très cher. On en reparle plus longuement dans notre prochain numéro...

### Fleuve Noir

● **Série Magic** : *Les chaînes brisées* devrait être paru. Cette suite de *La forêt des murmures* se laisse lire agréablement.

● **Série LanceDragon** : *La trilogie des Préludes* est disponible. En trois volumes (*L'ombre et la lumière*, *Kendermore* et surtout *Les frère Majere*), on découvre les faits et gestes des héros des deux autres trilogies, du temps où ils étaient encore d'innocents jeunes gens et jeunes filles (et kenders, oui...).

### Games Workshop

● **Warhammer** : Le *Codex Chaos* ne devrait pas tarder, avec tout plein d'abominations purulentes, écailleuses, contagieuses, griffues, pestilentielles et toutes ces sortes de choses...

### Halloween Concept

● **Shaan** : Le jeu est paru, voir la rubrique L'antre du Critik p. 28-30.

● **Conspirations** : Le supplément *Al Amarja* est en retard. On l'espère quand même d'ici la fin du mois de septembre...

### Hexagonal

● **Loup-garou – L'Apocalypse** : *Caerns, lieux de pouvoir* devrait paraître courant septembre. C'est un tour du monde des forteresses garoues, de l'Arizona à la Russie...

● **Mage – L'Ascension** : *Le livre des ombres* est également annoncé pour septembre, avec des tonnes de détails sur la magie, les magiciens, des précisions de règles... Il mérite franchement le détour : c'est, de loin, le meilleur supplément de la gamme Mage.

### Ludis

● **Changelin – Le Songe** : Le jeu est paru, très épais, très lourd et très en couleur. Voir L'antre du Critik, p. 24-26.

● **Kult** : *Metropolis* est un gros guide qui détaille la cité qui sert de pivot à l'univers de Kult (courant septembre).

● **Wraith – Le Néant** : *Midnight Express* est une campagne centrée sur un train fantôme qui parcourt l'outre-monde (peut-être en septembre).

### MultiSim

● **Rêve de Dragon** : Le Voyage n° 7, *La ballade de Harpsichore*, sort en septembre. Il y est question d'une tapisserie magique, de quête... Ce sera le dernier Voyage... en attendant une nouvelle série de suppléments qui décrira des régions oniriques, à partir de décembre.

● **Nephilim** : La 2ᵉ édition est attendue pour fin septembre ou début octobre. Plus de background, des règles clarifiées... Le jeu de l'occulte contemporain fait peau neuve.

● **Guildes** : *Les Carnets Pourpres* est un recueil de quatre scénarios, tout ce qu'il y a de plus paru. C'est joli, sympa et surtout pas très cher. Un supplément consacré aux Venn'dys, les « techno-vénitiens » des Rivages, ne devrait pas tarder (courant septembre).

● **Mnémos** : *Les miroirs de Cosme*, de Stéphane Marsan, termine la trilogie des *Carnets de la Constellation*, et approfondit encore un peu l'univers de Guildes. Quant à *Six héritiers*, de Pierre Grimbert, c'est le premier volume d'une nouvelle série médiévale-fantastique. Tous deux ne devraient pas tarder...

### Oriflam

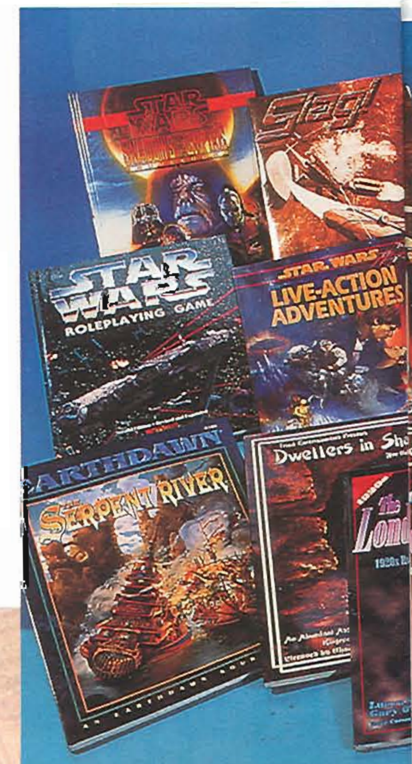
● **Cyberpunk** : *Chrome 3* est paru, avec une palette de matériel qui va de l'avion de combat aux robots gros comme des molécules. Comme dans tous les recueils de gadgets, il y a de l'intéressant et du moins passionnant...

● **La 2ᵉ édition d'Hawkmoon** est maintenant prévue pour courant octobre. Ce sera un livre épais à couverture cartonnée, illustrée par Hubert de Lartigue, avec des règles entièrement revues.

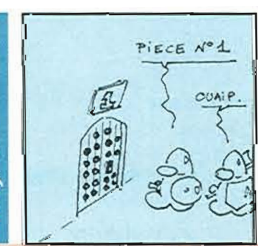
● **Alexandria** est la traduction d'un wargame espagnol sur la campagne d'Égypte : Napoléon contre les mamelouks, à l'ombre des pyramides (début septembre).

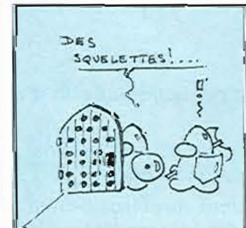
### Rêveurs de Runes

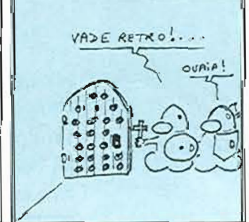
● **Raôul** : *D'oc Raôul* est le premier supplément pour cet excellent jeu parodique où l'on joue des beaufs-que-même-Cabu-il-ose-plus-en-dessiner-des-comme-ça. En vingt pages, on y découvre les terribles




Monghol & Ghota






secrets d'un camping breton et de ses habitants (et on y apprend que la pratique du jeu de rôle change les gens en vaches !). Les Rêveurs de Runes, 21 rue Marcel Rebard, 92370 Chaville.

## Sans Peur et Sans Reproche

● **miles Christi** : *Assassin* sort mi-septembre. Cette grosse extension contiendra tout le nécessaire pour jouer un super espion au service du Vieux de la Montagne, avec des règles de magie revues et développées, et surtout un intéressant changement de perspective. On passe des chevaliers occidentaux aux combattants d'élite musulmans, tendance manipulation et assassinats politiques…

## Siroz Productions

● **Bitume** : Le jeu est paru. La maquette est un peu austère mais à part ça, il ne semble pas y avoir de changements fondamentaux par rapport à l'édition précédente. Critique complète dans notre prochain numéro.

## TSR (en français)

● **AD&D** : La nouvelle version du *Manuel des Joueurs* est parue ; voir Coups d'œil.

● **Ravenloft** : *Le guide Van Richten des fantômes* détaille les pouvoirs et les faiblesses de ces morts-vivants, version Ravenloft (paru). *Le navire de l'horreur* est un scénario niveau 8 à 10 sur lequel plane l'ombre du Hollandais volant (paru).






## Atlas Games

● Finalement, la 4ᵉ édition d'**Ars Magica** n'est pas pour tout de suite ! Au mieux, on peut l'espérer pour cet hiver. Les gens d'Atlas Games ont décidé de faire de profondes modifications dans le système de jeu…

## BTRC

● **Slag!** est un petit système de combats entre vaisseaux spatiaux, à utiliser avec tout jeu de rôle de space opera (paru).

## Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The London Guidebook* est paru. Beaucoup plus orienté « vie quotidienne » que le *Cairo Guidebook*, son prédécesseur, il est aussi beaucoup plus dense.



● **Elric** : *Atlas of the Young Kingdoms vol. I* est paru ; voir Coups d'œil. *Sailing the Seas of Fate* est un guide, longtemps attendu, sur les navires et la navigation dans les Jeunes Royaumes. Il reprend et développe les règles navales parues en français dans le supplément *Le Loup Blanc*, et y rajoute quantité d'éléments intéressants...

## Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Tactical Air Support* contient, comme son nom l'indique, des règles de combat aérien et des quantités de machines volantes (paru).

## FASA

● **Earthdawn** : *The Serpent River* est un gros guide régional, ou plus exactement fluvial, détaillant en quatre chapitres les 3 500 km du fleuve du Serpent. C'est dense, intéressant et paru.

● **Shadowrun** : *Shadows of the Underworld* est paru. C'est un recueil de cinq scénarios pleins de terroristes et de gangsters, sur fond d'élection présidentielle de 2057 (d'ailleurs, il contient un bulletin de vote). A court terme, on devrait voir *Dunkhelzahn's Secrets*, qui lèvera le voile sur les secrets du dragon le plus célèbre de l'univers de Shadowrun, et surtout le *Shadowrun Companion*, avec des tas de règles optionnelles (septembre et octobre, respectivement).

● **Battletech** : Une nouvelle édition du jeu (la quatrième), est sortie. Pas de changements majeurs à signaler, à part le remplacement des figurines en plastique par des pions en carton à découper. Plus intéressant, *Draconis Combine* présente en détail la Maison Kurita, et surtout son armée, avec ses robots-samouraïs et son code d'honneur rigide, le Nouveau Bushido.

## Hogshead Publishing

● **FRUP** : Finalement, ce jeu de rôle parodique paraîtra peut-être en novembre, et peut-être pas du tout...

● **Warhammer RPG** : Ne vous précipitez pas sur *Fire & Blood* (paru) : c'est tout simplement la reprise des deux premiers volets de la campagne des *Pierres du destin*, qui est disponible en français.

## Holistics Designs

● Cette société, formée d'ex-auteurs de chez White Wolf, édite **Fading Suns**, un jeu de space opera situé dans un univers noir et décadent. Au premier coup d'œil, c'est bien fait, pas très joli à regarder, et absolument à l'opposé de la vision « optimiste » du futur présentée par *Traveller* (voir ci-dessous). Les règles sont parues, l'écran devrait arriver très bientôt...

## Imperium Games

● Nouvelle maison d'édition pour un très vieux jeu : **Traveller** reprend du service, 19 ans après sa sortie et six mois après la faillite de GDW. Avec quelques 350 000 exemplaires vendus depuis 1977, trois éditions et des dizaines de suppléments, ce jeu de space opera se range dans la catégorie des « vénérables dinosaures ». Les règles, illustrées par Larry Elmore et Chris Foss, sont parues. Le premier supplément, intitulé *Ships* (et parlant de vaisseaux, si, si...) est annoncé pour septembre.

## Palladium Books

● **Palladium RPG 2nd edition** est paru ; voir Coups d'œil. *Old Ones 2nd edition*, le premier supplément, contient de nouvelles classes de personnages, des descriptions de lieux, et des scénarios avec des tas de pièces, de couloirs et de monstres...

## Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** est un joli jeu, sous-titré *The Weird West* ; voir les Coups d'œil.

## R. Talsorian Games

● **Mekton Z** : Le *Tactical Display* est paru. C'est un joli mot pour désigner un écran tout ce qu'il y a de normal.

● **Castle Falkenstein** : *Six-guns & Sorcery* est un gros guide sur l'Amérique du Nord à la sauce Falkenstein (paru, voir Coups d'œil).

## Steve Jackson Games

● **Gurps** : La troisième édition révisée du Basic Set est parue, sans changements bouleversants

3615 Casus
rubrique NEW






par rapport à la précédente (essentiellement quelques efforts au niveau de l'accueil des « grands débutants »). *Gurps Compendium I* intéressera surtout les encyclopédistes : il contient des centaines de compétences et de règles additionnelles, à l'utilité éminemment variable... *Gurps Dinosaurs* et *Gurps Alternate Earths* sont parus. Tous les deux ont l'air intéressants, et on en reparlera sûrement dans un mois...

- **Knigtmare Chess** est paru. C'est un jeu de cartes pas-à-collectionner, qui sert à transformer le vénérable jeu d'échecs en joyeux chaos... Les francophones peuvent s'en passer : c'est une traduction de *Tempête sur l'échiquier*, un jeu de Ludodélire (et en plus, sans les dessins de Gérard Mathieu, il y manque quelque chose...).

- Catégorie « serpent de mer », **In Nomine** devrait sortir en novembre. Selon Steve Jackson, cette fois, c'est juré, il n'y aura pas d'autre retard.

## Triad Entertainments

- **Dwellers in Shadow** est un recueil de six scénarios pour Call of Cthulhu. Ils sont plutôt bons, surtout celui où les Investigateurs sont... des enfants, qui décident de passer une nuit dans une maison hantée. Le résultat, tout à fait jubilatoire, est quelque part entre le *Club des Cinq* et *Evil Dead*.

## TSR

- **Advanced Dungeons & Dragons** : *The Complete Starter Set* est paru. Cette grosse boîte contient tout ce qu'il faut pour débuter sans douleur à AD&D : une version abrégée du Player's Handbook et du Dungeon Master Guide, un mini recueil de monstres, trois scénarios guidés, des figurines, etc. Une bonne initiative, que l'on devrait voir en français avant la fin de l'année...

A l'autre extrémité du spectre « débutants - vétérans », un CD-ROM pour PC intitulé *Core Rules* doit arriver ces jours-ci. Il contiendra des versions informatiques du Player's Handbook, du Dungeon Master Guide, du Tome of Magic et de l'Arms & Equipement Guide.

*Fritz Leiber's Lankhmar* est une boîte (parue) qui présente la cité de Fafhrd™ et du Souricier Gris (pas™, contrairement à Gray Mouser™). C'est à la fois le retour d'un revenant (pour le guide de la ville), et une nouveauté (l'un des livrets contient une version très allégée des règles d'AD&D2, qui en font un bon outil d'initiation).

A part ça, en bref, *Player's Option : Spells & Magic* est paru depuis un moment. A part un nouveau système très optionnel de points de magie et quelques brouettées de nouveaux sorts, il n'est pas passionnant. *I, Tyrant* et *Eye of Pain* sont dans les boutiques.
Le premier est un gros guide très bien fait qui nous apprend tout ce qu'il y a à savoir sur les sympathiques boules de haine que sont les beholders, le second est un scénario niveau 4 à 8 où des beholders font les gros yeux aux aventuriers. Deux autres scénarios : *Eye of Doom* (niveau 6 à 10) et *Eye to Eye* (niveau 8 à 12) devraient suivre très prochainement. Retour dans les « parus », avec *A Hero's Tale*, qui est un recueil de neuf petits scénarios allant du niveau 1 au niveau 10...

- **DragonLance** : ***DragonLance, the Fifth Age*** est paru. C'est un jeu à part entière, présenté dans une drôle de petite boîte. Vous êtes assis ? Il n'utilise PAS les règles d'AD&D ! Sur le plan de l'univers, nous sommes trente ans après l'action des derniers romans

(eux-mêmes situés assez loin après la fin de la campagne...). Les dragons ont conquis le monde, asservi les peuples libres, et un tas de nouveaux héros se lèvent pour les remettre à leur place (sac en croco chez un maroquinier elfe, par exemple).

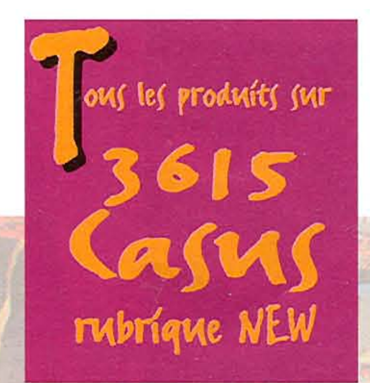
- **Birthright** : *The Seas of Cerilia* est une boîte (parue) qui contient des règles pour gérer des batailles navales. Attention, ce sont les mêmes que dans Cities of the Sun, une extension parue il y a quelques mois.
- **Darksun** : *Defilers and Preservers : Wizards of Athas* est un guide sur les magiciens du monde d'Athas (paru). Il a le mérite de remettre à plat, et d'adapter à la seconde édition de cet univers, toutes les infos dispersées dans divers suppléments de la première édition, mais ne contient rien de bien neuf...
- **Forgotten Realms** : *Heroes' Lorebook* est un recueil de PNJ grosbillesques à souhait (quasiment personne en dessous du 10ᵉ niveau, la plupart entre 15 et 20, et un bon nombre au-delà). Ah, il y a aussi de jolis dessins couleur, où l'on découvre qu'Elminster porte des chaussettes vertes...
- **Planescape** : *Hellbound : The Blood War* est une grosse campagne en boîte, tout ce qu'il y a de plus parue.
- **Ravenloft** : *Death Unchained* et *Death Ascendant* (parus) sont deux gros scénarios (niveau 5 à 7, puis 6 à 8). A eux deux, ils forment une mini campagne abominable à souhait. *Requiem*, le troisième volet, ne devrait pas tarder (probablement début octobre).

## West End Games

- **Star Wars** : Une seconde édition révisée est sortie à la GenCon. Elle est très, très belle, toute en couleur, mais le fond ne change pas beaucoup. Les règles sont juste un peu mieux expliquées et présentées. *Shadows of the Empire* est un guide consacré au roman du même titre. C'est plein de truands galactiques, et l'on retrouve avec plaisir l'affreux Jabba the Hutt. Enfin, *Live-action Adventure* est, comme son titre l'indique, un recueil de règles et de conseils pour monter des grandeur-natures dans l'univers de *La guerre des Étoiles*. C'est rigolo, bien que parfois inutilement complexe. Seul regret : ce petit livret est illustré avec des photos des films. Des joueurs de GN déguisés en droïds de protocole ou en wookies auraient sans doute été plus ridicu... intéressants.

## White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : *The Chicago Chronicles, vol.2*, réunit en un gros volume la seconde édition de *Chicago by Night* et *Under a Blood Red Moon*, une mini campagne sur la guerre entre garous et vampires qui a ensanglanté la ville en 1992. L'ensemble est de qualité et, contrairement au volume 1, n'est pas disponible en français... *World of Darkness 2nd edition* est un gros guide, théoriquement conçu pour les cinq jeux de la gamme, qui contient plein de complots et de secrets (paru).
- **Vampire – The Dark Ages** : *Book of Storyteller Secrets* contient une présentation pas trop mal faite de l'Europe du XIIᵉ siècle, avec un minimum de bourdes. Hélas, elle voisine avec un bestiaire plein de dragons, de basilics et d'objets magiques crétins. Ça gâche un peu...
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Silent Striders Tribebook* ne devrait pas tarder. Il lèvera le voile sur ces loups-garous errants, fascinés par la mort et héritiers d'Anubis. Tout un programme...
- **Mage – The Ascension** : *Cult of Ectasy* bat le record de la couverture flashy, récemment établi par l'édition de luxe de Mekton Z. En revanche, son contenu est intéressant, sans plus.
- **Changeling – The Dreaming** : *Court of All Kings* est un guide sur l'Irlande, qui détaille le décor du roman du même titre (tous deux sont parus).
- **Wraith – The Oblivion** : La *2nd edition* est parue, tout comme l'écran, accompagné d'un gros livret d'aides de jeu. Comme promis, c'est effectivement une refonte totale, très supérieure à la première version, notamment au niveau des conseils de maîtrise...
- **Et des pin's !** Nous devrions voir arriver bientôt une série de six pin's : un pour les garous, et un pour chacun des cinq clans de vampires qui n'avaient pas la « chance » d'avoir le leur (Assamite, Giovanni, Ravnos, Lasombra, Tzimisce).






# Premières impressions sur les jeux nouveaux tout frais débarqués à la rédaction

v.f. : jeu en français ; v.o. : jeu en étranger

POUR NEPHILIM, EN V.F.

## Les Arthuriades

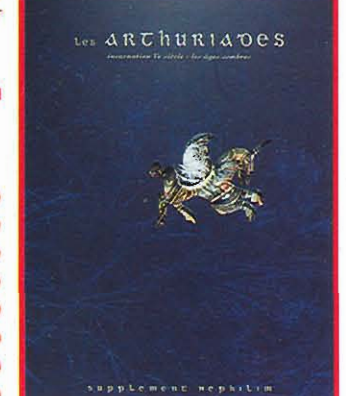
### Ah !, de mon temps...

Jouer un Nephilim au V[e] siècle de notre ère, sous le règne du roi Arthur : voilà de quoi décontenancer les joueurs accoutumés au tout confort moderne, à cet « occulte contemporain » qui constituait jusqu'ici la trame du jeu. Ce supplément permet de jouer les personnages habituels grâce au souvenir de leurs incarnations successives : c'est l'effet mnémos (la mémoire). Ce souvenir d'incarnation peut être partagé avec d'autres, même s'ils n'ont pas vécu cette époque.

L'adaptation au cadre *Nephilim* insiste sur les aspects secrets et les jeux de pouvoirs qui sous-tendent l'évolution du mythe arthurien. Sous une présentation superbe (comme d'habitude), une floraison de détails constitue un ouvrage haletant et bien écrit, et révèle une recherche historique minutieuse, même si pour faire la part belle aux Nephilim, les auteurs ont dû faire quelques entorses à la légende. Ainsi, on leur a fait une large place chez les enchanteurs (Merlin) mais aussi au sein de la Table ronde. Une liste des sociétés secrètes est fournie, du Culte du Dragon au Temple, comme vous ne les verrez jamais dans l'histoire officielle. Ces particularités de background n'affectent pas l'essentiel, à savoir l'esprit du mythe, qui demeure respecté, et suffisamment bien rendu pour faciliter le roleplay. Le texte frémit d'une passion communicative et donne vraiment envie de jouer. On n'en attendait pas moins d'un tel supplément qui complète, de manière très intéressante, la découverte de ce Nephilim théoriquement immortel ; il le devient virtuellement grâce à cette régression mémorielle lui permettant à présent d'exister dans toutes les époques.

**Sylvain Ferrieu**

Un supplément pour Nephilim, en français, édité par MultiSim. Prix : 189 F.




POUR AD&D, EN V.F.

## Manuel des Joueurs

### Un tiers payant

Pendant des années, fort de sa position prédominante sur le marché des jeux de rôle, TSR n'avait pas fait de grands efforts de présentation (hormis pour ses couvertures). Avec l'arrivée des jeux FASA ou White Wolf, la comparaison devenait peu flatteuse, et TSR s'est réveillée avec le beau *Dark Sun* et le superbe *Planescape*. Seule ombre au tableau : les livres de règles du jeu vedette – *AD&D* – étaient austères et peu engageants. Le tir a été rectifié l'année dernière en anglais, et cette année en français avec la réédition de la 2[e] édition de *AD&D*, dans de gros livres tout en couleurs.

On ne trouvera pas dans le *Manuel des joueurs* de changements notables depuis la version de 1989. Rappelons qu'il contient tout ce qui est nécessaire pour la création des personnages (tirages, caractéristiques, classes de personnages, races, équipement) et les règles générales du jeu (système de combat, de compétences, listes des sorts de magicien et de prêtre). Bref, c'est l'ouvrage indispensable à celui qui veut pratiquer le plus célèbre des jeux de rôle de la planète.

On aurait pourtant aimé que la version française soit une amélioration par rapport à la v.o. (réorganisation de certains tableaux, récapitulatif de l'équipement...). En feuilletant le *Starter Set* (à paraître) qui contient des versions allégées des livres du jeu, on se rend compte que les illustrations pourraient être mieux choisies, et certaines règles mieux rédigées (dans le *Starter Set*, j'ai enfin compris le TAC0).

Mais ne chipotons pas ! Le plus gros problème est que pour jouer à *AD&D*, il vous faudra aussi le *Guide du Maître* (précisions de règles et objets magiques ; encore à paraître), le *Bestiaire monstrueux* (à quand la version complète en couleur ?), un écran de jeu (très laid) et des feuilles de personnages (pourquoi ne pas en fournir dans le *Manuel des Joueurs* ?).

Enfin, on attend toujours la traduction des nouveaux Royaumes oubliés, le monde « standard » de *AD&D*. Bref, le jeu le plus célèbre, mais également le plus cher...

**Pierre Rosenthal**

Tiers de jeu de rôle américain édité en français par TSR. Prix indicatif : 249 F.

POUR PENDRAGON, EN V.O.

## Montagnes Sauvages

### Circuit touristique en Cambrie

Cet excellent supplément pour *Pendragon* présente le Pays de Galles pendant la période de consolidation et la période d'apogée du règne d'Arthur. Dénommée Cambrie à l'époque (le terme « Gallois » était une insulte saxonne !), cette région est habitée par des peuples celtes, vivant dans six royaumes chrétiens alliés ou vassaux d'Arthur, et toute une série de petits royaumes barbares ou insoumis.

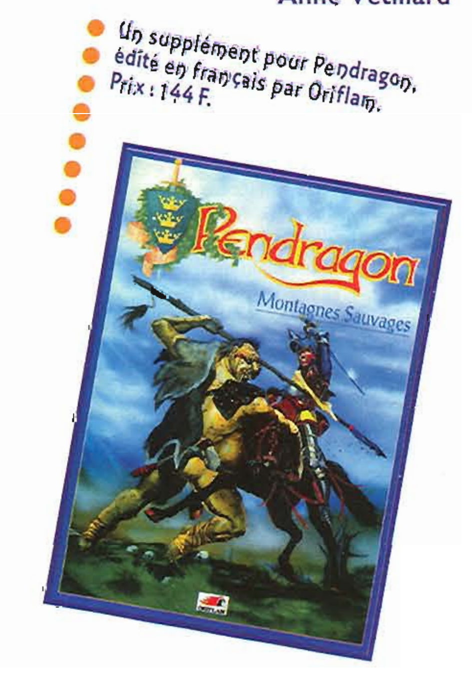
Le livret décrit la structure politique et sociale de la Cambrie, avec ses seigneurs et ses coutumes bien particuliers. On y trouve aussi les indispensables informations géographiques, religieuses (il reste de nombreux païens dans la région), économiques, qui permettent de construire une bonne campagne. Comme d'habitude, tous les lieux remarquables cités sur la carte sont succinctement décrits, en laissant suffisamment de latitude au meneur de jeu pour y incorporer ses propres créations. *Pendragon* n'étant pas un jeu figé, son contexte est constamment remis à jour par ses auteurs, selon l'évolution de leurs recherches historiques et légendaires. La présentation de la Cambrie a donc été corrigée et complétée par rapport aux données publiées dans *Chevaliers Aventureux*.

Les cinq scénarios présentés s'enchaînent pour faire une grande campagne, s'étendant sur trois années. Les personnages auront ainsi l'occasion de participer aux deux guerres de Cambrie, avec leur lot de sièges, de grandes batailles et d'embuscades.

On retrouve avec plaisir tout le soin apporté aux suppléments pour *Pendragon*, avec tous ces petits détails qui font mouche. Deux petits regrets : les cartes destinées aux joueurs sont pour la plupart assez illisibles ; et la vision résolument anglo-saxonne des noms de la légende arthurienne est quelquefois un peu pesante : ainsi Peredur, personnage central de plusieurs scénarios, n'est autre que Perceval le Gallois, de Chrétien de Troyes !

**Anne Vétillard**

Un supplément pour Pendragon, édité en français par Oriflam. Prix : 144 F.





POUR ELRIC !, EN V.O.

## Atlas of the Young Kingdoms

### Vol. 1 : The Northern Continent

Ne partez pas sans lui…

Après les excellents *Pan Tang*, *Melniboné* et *Les seigneurs des mers*, qui décrivaient les nations insulaires des Jeunes Royaumes, Chaosium s'attaque à la terre ferme ! En 140 pages denses, ce supplément constitue une excellente visite guidée de tout le continent nord des Jeunes Royaumes, avec les royaumes de Vilmar et d'Ilmiora, la sinistre forêt de Troos, les cités de Tanelorn et Nadsokor… Déserts, pays écrasé par le clergé de la Loi, petite enclave chaotique bourrée de mendiants hargneux, immenses steppes bourbeuses ou villes peuplées de princes-marchands peu scrupuleux… L'éventail est large !

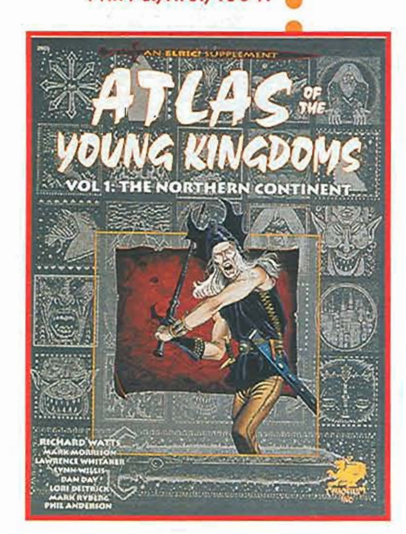
Sur le fond, cet atlas n'innove pas. On y trouve tout ce qui figure dans la plupart des suppléments « géographiques » depuis l'origine du jeu de rôle : plans et descriptions de villes et de régions, us et coutumes de leurs habitants, noms typiques, mini aventures… Mais ici, c'est remarquablement fait, avec un grand souci de couleur locale et, surtout, un respect minutieux des romans de Moorcock.

C'est d'ailleurs ce respect qui pose le seul vrai problème de ce supplément. Si l'on reste dans le droit fil de la série, les Jeunes Royaumes, culture jeune, dynamique et pleine d'avenir, sont condamnés à court terme. Périodiquement, de petits encadrés viennent rappeler au MJ que l'histoire future est déjà écrite, et qu'elle se termine, dans une petite poignée d'années, par la destruction du monde par les forces du Chaos… Personnellement, ça ne me donne pas envie de jouer, mais bon, après tout, il est toujours possible d'ignorer ce point.

Sur un plan plus terre-à-terre, autre chose me chiffonne : il reste trois volumes à paraître, couvrant les autres continents. Et, au rythme actuel de production de Chaosium, je crains que seuls mes petits-enfants puissent profiter de la totalité des Jeunes Royaumes…

**Tristan Lhomme**

Un supplément pour Elric ! publié en américain par Chaosium. Prix : environ 160 F.




POUR WARHAMMER BATAILLES, EN V.F.

## Les elfes sylvains

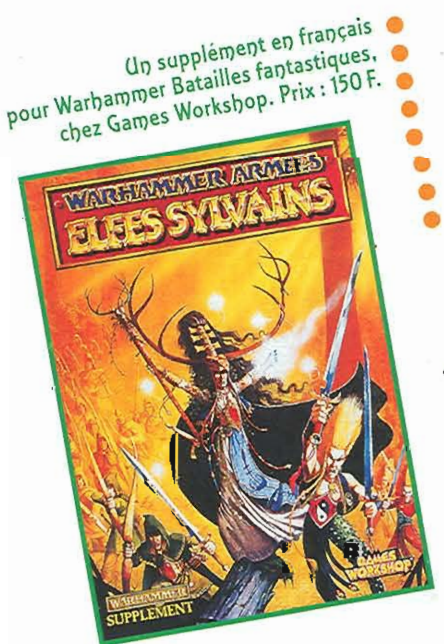
Mon pote l'homme-arbre a un truc à te dire…

Ce supplément pour *Warhammer – Batailles fantastiques* est original à plus d'un titre. Tout d'abord parce qu'il nous décrit avec force détails l'histoire et la vie d'une race de *Warhammer* qui n'avait pas encore été traitée dans les suppléments des versions précédentes. A vrai dire, à la lecture du background on s'aperçoit que l'on ne connaissait rien de cette race étrange et riche. Tellement riche même que je conseille à tous les joueurs de *Warhammer – le jeu de rôle*, d'y jeter un coup d'œil, cela en vaut la peine. Ensuite, il faut bien dire que les créateurs de chez GW avaient la difficile tâche de rendre crédible une race qui, de l'avis de tous, n'avait pas grand-chose à opposer aux hordes démoniaques ou impériales.

Qu'à cela ne tienne : sans tomber dans le grobillisme intégral, les elfes sylvains font bonne figure. Ils possèdent pour cela cinq atouts de maître. Premièrement, leur arc est un véritable fusil de sniper, pouvant frapper loin et percer la plupart des armures. Deuxièmement, ils peuvent facilement se déplacer dans les bois et peuvent même forcer leurs adversaires à combattre en terrain relativement boisé (grâce à des règles simulant le fait que les elfes sylvains ne sortent pratiquement jamais de leurs forêts). Troisièmement, leurs danseurs de guerre, sortes de berserkers tatoués et ambidextres sont les équivalents sylvains des furies elfes noires : fragiles mais puissants. Quatrièmement, leurs troupes comprennent des dryades, des esprits magiques qui prennent la forme d'arbres pour combattre, logiques et très intéressantes à jouer. Cinquièmement, ils ont une arme à faire frémir plus d'un ennemi : les hommes-arbres. Résistants, forts, impossibles à faire reculer, les hommes-arbres sont parmi les créatures les plus puissantes de *Warhammer*, mais heureusement pour leurs adversaires, les elfes sylvains ne peuvent pas en faire combattre un trop grand nombre.

**Croc**

Un supplément en français pour Warhammer Batailles fantastiques, chez Games Workshop. Prix : 150 F.




POUR MERP, ROLEMASTER ET LORD OF THE RING ADVENTURE, EN V.O.

## Southern Gondor, The People

## Southern Gondor, The Land

On dirait le sud…

Le Gondor du Sud est présenté en deux livrets : *The People* et *The Land*.

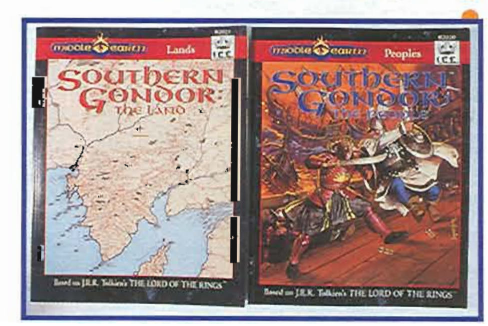
*The People* fournit l'histoire détaillée de la région sur plus de sept mille ans, depuis les migrations du Premier Âge, la fondation des havres elfes jusqu'au règne d'Aragorn au Quatrième Âge. On trouve une chronologie très complète et pas moins de quatre calendriers différents ! Le supplément décrit bien sûr les différents peuples du Gondor et leurs coutumes, avec leurs structures sociales, politiques et religieuses. Même si les Dunedains se taillent la belle part, les Elfes, Drughu et autres Daen ne sont pas oubliés. Les personnages marquants du Gondor sont décrits brièvement, accompagnés de leurs caractéristiques techniques. Un chapitre très intéressant traite de la guerre des corsaires et pirates, avec de nouvelles règles pour les batailles navales et les raids côtiers. Ce supplément se termine sur cinq aventures qui peuvent se situer à n'importe quelle époque du Troisième Âge, avec de légères adaptations.

Le livret *The Land* offre deux belles cartes en couleurs, d'une excellente qualité. Le royaume est succinctement présenté, avec sa géographie, sa topologie, sa flore et sa faune. Le dictionnaire de tous les lieux apparaissant sur la carte se taille la part du lion. On y trouve la description historique de chaque site, depuis sa première habitation jusqu'au Quatrième Âge. Les grands ports de la région, comme Pelargir et Edhellond, les citadelles et les forteresses bénéficient d'une présentation complète, avec force plans et cartes. Le livret se termine sur deux mini campagnes (l'une en 1450, l'autre en 1944 du Troisième Âge).

*Southern Gondor* constitue un très bel ensemble, au fond très riche. Il satisfera aussi bien le tolkienniste averti que le meneur de jeu cherchant une base solide pour sa campagne. Cependant, il reste assez cher, car il est difficile de se passer de l'un ou l'autre volume si l'on veut pleinement exploiter cette célèbre région.

**Anne Vétillard**

Un supplément en anglais pour Rolemaster, MERP et Lord of the Ring Adventure, édité par I.C.E. Prix : environ 240 F pour « The Land » ; environ 180 F pour « The People ».





POUR CASTLE FALKENSTEIN, EN V.O.

## Six-guns & Sorcery

### Retour au pays...

Évidemment, on ne pouvait pas s'attendre à ce que les Américains s'intéressent longtemps à un jeu situé dans un pays bizarre et exotique appelé l'Europe, même s'il s'agissait d'une version fortement modifiée de notre continent (avec des dragons, des elfes, des savants fous et des automobiles à vapeur ; pour ceux qui ne connaissent pas le jeu). Donc, très logiquement, Talsorian vient de publier *Six-guns & Sorcery*, une visite guidée de l'Amérique du Nord à la sauce *Castle Falkenstein*. Et, contrairement à l'Europe qui, dans l'ensemble, se ressemblait, ici, il y a du changement !

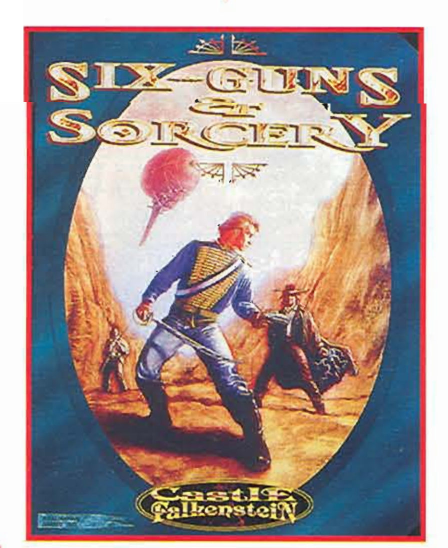
En 175 pages denses, on découvre que les États-Unis ont annexé le sud du Canada, mais n'ont pas réussi à conquérir les Grandes Plaines. Celles-ci sont le territoire de la Confédération indienne des Vingt Nations. Au sud, le Texas est indépendant et a fait main basse sur tout ce qui, dans notre monde, est le « Far West » américain. A l'autre bout du continent, la Californie est un empire dirigé par un souverain fou, mais bienveillant, dont le bras droit est un jeune journaliste nommé Mark Twain. Quant à la Louisiane, c'est un petit territoire indépendant, peuplé de pirates maritimes et aériens, de mercenaires, de joueurs professionnels et autres crapules. On évolue quelque part entre la série télé *Les mystères de l'Ouest* et *Lucky Luke*, et c'est tout à fait jubilatoire. En fait, le mélange, joyeusement anarchique, de cow-boys, de sorciers, de prêtres vaudous, d'Indiens découvrant la civilisation blanche et de prospecteurs cinglés m'amuse presque plus que le décor initial de *Castle Falkenstein*.

*Six-guns & Sorcery* est une extension de premier ordre, très bien faite, très bien documentée, et qui fascinera sûrement les outre-Atlantiquains. Ici, c'est moins gagné, mais bon...

Vivement un supplément de cette qualité sur l'Europe, tiens !

**Tristan Lhomme**

Un supplément pour Castle Falkenstein, édité en américain par R. Talsorian Games.




JEU DE RÔLE EN V.O.

## Palladium Fantasy Role-Playing Game – Second Edition

### Le plus souple

*Advanced Dungeons & Dragons* ayant été le premier et le plus joué des jeux de rôle, de nombreux jeux s'y sont référés, pour s'en démarquer ou s'en inspirer. Les trois plus connus dans la lignée « allons encore plus loin » sont *Rolemaster*, *Chivalry & Sorcery* (qu'il repose en paix) et *Palladium* (en France, on pourrait y ajouter *Eléckasë*).

*Palladium* est un jeu à multiples possibilités. Vous pourrez y jouer de nombreuses races (dont les loups-hommes wolfens) et des classes de personnages en pagaille (des tas de guerriers, quelques prêtres, plusieurs types de magiciens, et puis quelques voleurs, assassins, rangers, psi...). Dans le style « encore plus », on trouve cinq systèmes de magie très différents (et plutôt intéressants) ; une compatibilité avec les autres univers Palladium, histoire de faire s'affronter sorciers télépathes et robots géants de l'espace interdimensionnel ; puis des objets magiques, des conseils, un rapide descriptif du monde, un mini bestiaire, etc.

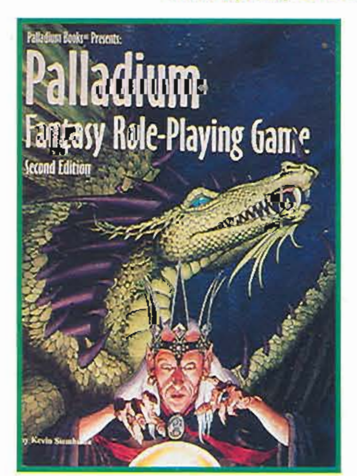
En ce qui concerne le système de jeu lui-même, à base de dé à 20 faces (pour le combat) et de dés de pourcentage (pour le reste), rien de bien original, mais ça tourne plutôt bien. Évidemment, les compétences et les points de vie augmentent avec le niveau.

Le plus gros problème du jeu est son manque d'organisation et son usage immodéré d'abréviations. En fait, il aurait sans doute de quoi plaire à de nombreux joueurs s'il était un tout petit peu plus pédagogique. On va du particulier à l'anecdote, en oubliant bien souvent la règle générale ou l'exemple. Heureusement, on trouve ça et là des réflexions de l'auteur qui font autant rire que « réfléchir ». Je vous livre ma préférée : *Palladium* a été une révolution dans le monde des jeux de rôle en 1983 car il a été le premier jeu à paraître sous une couverture souple. *Sic transit gloria mundi** !

**Pierre Rosenthal**

* Ainsi passe la gloire du monde.

Jeu de rôle en américain édité par Palladium Books *sous couverture souple*. Prix : environ 200 F.




UN JEU DE RÔLE EN V.O.

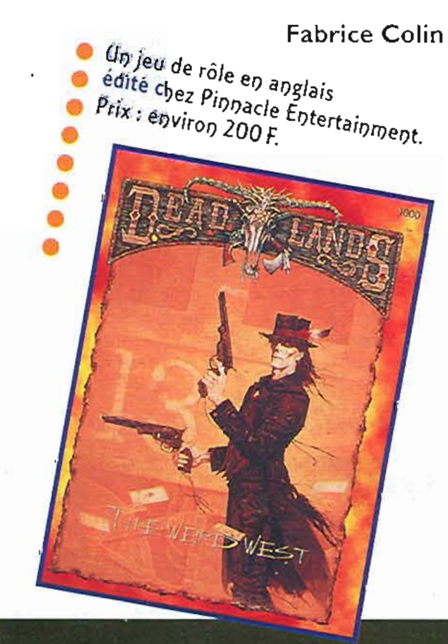
## Deadlands

### A l'ouest d'Eden

Une constatation : le jeu de rôle façon western n'a jamais fait recette. On évoquera pour mémoire l'antédiluvien *Boot Hill* (1975 !) ou l'anecdotique *Gurps Old West*, aussi ternes que mal présentés. Surprenant, quand on sait que la plupart des gamins que nous sommes (ou avons été) ont joué pendant longtemps aux cow-boys et aux Indiens... Peut-être est-ce justement pour ça ? Présenté à la Gen Con à grand renfort de T-shirts, CD et jeux vidéo, *Deadlands* vient pourtant revitaliser le mythe de façon magistrale, pimentant au passage le thème d'une salvatrice dose de fantastique. Nous sommes en 1876. La guerre de Sécession n'est pas finie, la Californie est submergée par les eaux, les Indiens reprennent du poil de la bête et l'Amérique est peuplée de morts-vivants. Bien sûr, tout cela procède d'une explication pseudo-logique réservée au MJ (ici, on dit plutôt « Marshall »), mais je ne vous dirai rien tant que ce type aura son Derringer pointé sur ma tempe : ce serait tuer le plaisir. Car *Deadlands*, c'est un peu Cthulhu à Disneyland version *Castle Falkenstein*. Soit une accumulation de clichés excitants (chasseurs de fantômes, joueurs de poker, pianistes de saloon, vieux sages indiens), alimentée d'un soupçon d'horreur (créatures tentaculaires, esprits malfaisants) et d'une bonne dose d'humour noir (pendant l'introduction, vous écoutez dans votre tombe le récit d'un vieil alcoolo qui vous raconte sa vie et vous explique que vous êtes mort, mais que ça n'est pas trop grave). Gros point fort, un système de jeu original à base de dés, de cartes et de jetons de poker, qui laisse une vaste place à l'imprévu et aux actions héroïques. Un parfum « larger than life » donc, avec une table de Terreur, un système de magie dévastateur, un bestiaire digne de Loup-garou (côté Umbra), des savants fous et des inventions délirantes, le tout sur un ton volontiers sarcastique – bref, l'une des excellentes surprises de cette rentrée ludique... un an avant *Werewolf Wild West*.

**Fabrice Colin**

Un jeu de rôle en anglais édité chez Pinnacle Entertainment. Prix : environ 200 F.



## UN JEU SUR ORDINATEUR, EN V.O.

# Space Hulk – Vengeance of the Blood Angels

### Ça va chauffer dans les tenues Terminator

Le nouveau *Space Hulk* informatique est arrivé. Reprenant les concepts et les mécanismes de la première version PC, ce nouveau jeu reproduit avec exactitude les combats que se livrent space marines et terribles genestealers dans les couloirs d'un vaisseau gigantesque. Hurlements, ordres lancés par des voix bourrues, graphisme à rendre n'importe qui claustrophobe, cette nouvelle mouture est un véritable bijou. Ayant évité l'écueil d'une reproduction exacte du jeu de plateau, les concepteurs ont préféré créer une heureuse combinaison entre un « doom-like » et un jeu de stratégie en temps réel. Mais je rassure tout de suite les fans de *Space Hulk* (plateau) : le côté « arcade » est peu important, l'ordinateur pouvant se charger de toute la partie « action », vous laissant goûter aux joies du chef d'escouade. Graphiquement, on note une nette amélioration par rapport à la version précédente, mais c'est du côté sonore que les progrès sont les plus évidents. Les space marines vous parlent, crient toutes sortes d'insanités et se mettent à rire comme des damnés lorsqu'ils tuent des genestealers. Le jeu propose 4 scénarios d'introduction (pas vraiment passionnants), les 6 scénarios de *Space Hulk* (plateau) original, quelques scénarios de la précédente version PC, plusieurs dizaines de scénarios originaux et une campagne qui vous fera vivre de palpitants moments. Ajoutons pour clore ce petit moment de bonheur digital la présence d'hybrides, de magus de patriarches et de marines du chaos. Les fans apprécieront.

Injouable sur 486, *Space Hulk* demande, pour être vraiment à son aise, un gros pentium et 8Mo de mémoire (ce que, de toute façon, tout joueur sur PC se doit d'avoir). Notons aussi qu'une version PSX est disponible. Elle reprend le jeu sur PC mais n'est pas aussi graphiquement réussie. De plus, l'utilisation de la paddle ne rend pas la rédaction des ordres très aisée (mais les habitués de la PSX ont déjà le coup de main).

**Croc**

Jeu informatique édité par Electronic Arts. Logiciel en anglais, documentation en français.




## UN JEU DE PLATEAU EN V.F.

# Traumatosaures

### Un tube d'enfer pour aller jusqu'au bout de la nuit

Y a-t-il un point commun entre Colgate trifluoré, la crème à raser de ma grand-mère et les derniers jeux d'un petit éditeur français ? Eh bien oui ! Le tube. Explication. Délires nous gratifie d'une excellente initiative en produisant une série de jeux destinés à un large public et présentés avec un « packaging » original : un plateau en couleur, des pions joliment illustrés, des règles humoristiques et des dés, tout ça dans un superbe tube translucide ! Séduits, nous n'avons pas hésité à nous plonger dans *Traumatosaures*, l'un des quatre jeux parus à ce jour. Nous voilà transportés dans le service de neurologie de l'hôpital des Cœurs brisés où une dizaine de patients coulent des jours heureux. Mais quand vient la nuit, les malades sont la proie de terribles cauchemars remplis de créatures impitoyables : les traumatosaures. Ceux-ci se matérialisent dans les couloirs silencieux pour dévorer les rêveurs. S'engage alors un angoissant chassé-croisé entre monstres et courageux soignants tentant de sauver leurs patients. Un suspense intolérable qui va se poursuivre jusqu'à l'aube. Dans cet affrontement haletant, les joueurs incarnent soit les infirmiers, déplaçant les malades et leur administrant moult remèdes pour les maintenir en vie ; soit les traumatosaures dont l'appétit s'aiguise d'heure en heure. Les règles sont claires mais denses (inadaptées aux moins de 13 ans) et le joueur Infirmier doit intégrer un grand nombre d'informations. Au contraire, le joueur Traumatosaure poursuit un objectif (trop ?) simple et semble un peu désavantagé. Les règles avancées pallient ce petit défaut en pimentant le jeu d'intrigues romantico-humoristiques. Bref, deux heures de jeu fort agréables, idéal pour oublier la rentrée. Et si le reste de la gamme est de même qualité, nul doute que ces tubes vont entrer au Top.

**Christophe Debien**

Jeu de plateau pour 2 joueurs, en français édité par Délires. Prix : 85 F.




## UN JEU DE PLATEAU EN V.F.

# El Grande

### Guerre de position

Un an après *Les colons de Katäne*, *El Grande* vient d'obtenir en Allemagne le prix du jeu de l'année. A l'ouverture de la boîte, on découvre une superbe carte de l'Espagne médiévale et de nombreux pions en bois, et l'on s'attend à une espèce de *Super Risk*, ou de wargame simplifié. Il n'en est rien, *El Grande* étant plus un jeu de positionnement que de combat.

Chaque joueur dispose d'une trentaine de *caballeros* (chevaliers). Il utilise des cartes pour les faire venir de la campagne à sa cour, puis pour les envoyer en opérations dans les provinces dont il veut prendre le contrôle. Ces cartes sont les mêmes pour tous, visibles, mais pour choisir avant les autres vous devrez généralement accepter de recruter un peu moins. Un astucieux système d'enchères pour l'ordre du tour oblige en effet à choisir entre recrutement intensif et placement des troupes, conduisant à des stratégies moyennes ou alternées. A la fin des troisième, sixième et neuvième tours, chaque province rapporte un certain nombre de points aux joueurs qui y ont les armées les plus nombreuses. Pas de combat, donc, dans *El Grande*, mais le placement des troupes obéit à des tactiques subtiles : la région où se trouve le roi est totalement gelée, et l'envoi de renforts n'est possible que dans les régions voisines, rendant très intéressantes les cartes permettant de déplacer le monarque. Les troupes peuvent aussi être placées en réserve dans votre château pour constituer, juste avant le décompte des points, un puissant corps expéditionnaire qui sera « parachuté » d'un seul bloc dans la région de votre choix. Un matériel superbe, et un jeu de société très tactique, avec un zeste de diplomatie, qui réjouira les amateurs du genre.

**Bruno Faidutti**

Un jeu allemand édité par Hans im Glück, et distribué par la boutique Oya (22 rue Daubenton, 75005 Paris ; tél. : (1) 47 07 59 59) qui fournit une traduction française. Prix : environ 320 F.



POUR NIGHTPROWLER, EN V.F.

## Samarande

### Bienvenue au paradis des truands !

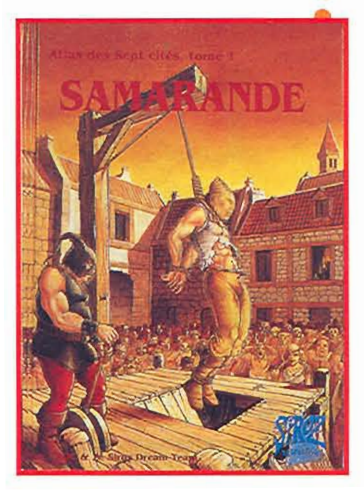
La cité de Samarande est une métropole grouillante et fort mal famée. Ce gros livret (158 pages, couverture rigide) en est un excellent guide touristique, sans doute l'un des mieux faits qu'il m'ait été donné de voir pour une cité imaginaire. Il se suffit à lui-même, mais utilisé avec *Aventures à Samarande*, il peut donner quelque chose d'extraordinaire.

On y trouve absolument tout ce que peut désirer un MJ voulant faire découvrir la ville à un groupe de joueurs. On commence par un survol très bien fait de la cité, quartier par quartier, suivi de plusieurs gros plans : rues louches, cimetière, prison... avec notamment, pour quelques endroits, la liste de tout ce qu'il y a à voler, maison par maison, voire appartement par appartement. C'est le plat de résistance, mais la garniture est également appétissante : présentation des bandes de truands qui se partagent la ville, détails sur les institutions politiques et religieuses, plein de PNJ intéressants, de petites nouvelles agréables à lire...

Tout cela est joli et bien écrit, avec une maquette claire et lisible et des illustrations sympas. Que demander de plus ? Ah si, peut-être une grande carte en couleur, la prochaine fois, plutôt que plusieurs petites en noir et blanc ? A cette minuscule réserve près, c'est du bon boulot, exécuté avec un professionnalisme sans faille. Si vous avez besoin d'une ville médiévale-fantastique prête à servir, Samarande est un excellent choix.

**Tristan Lhomme**

Un supplément pour Nightprowler, édité en français par Siroz Productions. Prix : 179 F.




UN GRANDEUR-NATURE, EN V.F.

## Dieu est mort

### Mais les affaires continuent...

Qui n'a jamais joué à *In Nomine Satanis* ou à *Magna Veritas* ? Le jeu de Croc & C[ie] est célébrissime, il a une bonne quinzaine de suppléments à son actif et a caracolé dans le peloton de tête des jeux français les plus vendus pendant des années. Avec *Dieu est mort*, il fait une entrée en fanfare dans le petit monde du grandeur-nature.

Donc, Dieu est mort. D'un bête accident du travail. Cela amène quatre archanges et cinq princes-démons à se réunir en terrain neutre, pour tenir conseil. C'est qu'il faut répondre rapidement à une question toute bête : « Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? » Question subsidiaire : « La mort du vieux était-elle vraiment accidentelle ? »

Il est très difficile de parler d'un scénario de grandeur-nature, encore plus que d'un « sur table ». Tout ce que je peux dire, c'est que des trois soirées-enquêtes publiées jusqu'ici par SPSR, *Dieu est mort* est ma préférée.

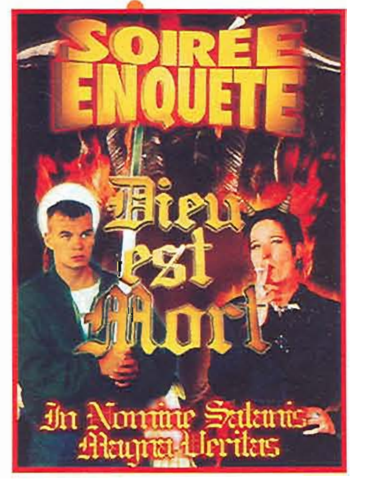
Elle a les qualités des deux premières : organisation légère, travail de mise en scène réduit au minimum, personnages bien campés et intrigues fouillées... et en ajoute une, particulièrement appréciable : les rôles sont parfaitement équilibrés, ce qui est sans doute le point le plus difficile à réussir lorsqu'on met en place un GN. Tous les personnages ont autant d'infos au départ, autant de chances d'en collecter d'autres et autant de choses à faire... Chapeau !

Et en plus, c'est drôle à lire.

Bref, les fans d'*INS/MV* peuvent craquer, et les GNistes aussi. Et si vous n'appartenez à aucune de ces deux catégories, sincèrement, vous devriez vous y mettre !

**Tristan Lhomme**

Une soirée-enquête éditée par SPSR. Prix : 98 F.



POUR WRAITH, EN V.F.

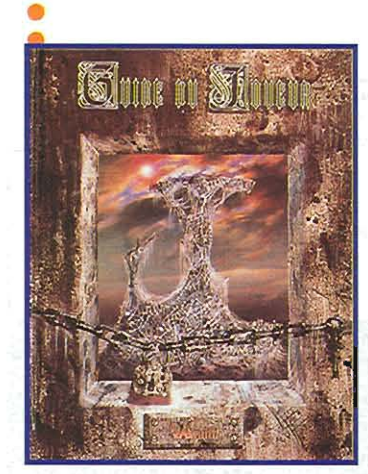
# Le Guide du Joueur

## Toute la lumière sur le monde des Ombres

**T**enace, la légende voudrait que tous les *Players Guides* publiés par White Wolf répondent à une exigence commune : pallier les insuffisances d'une première édition bâclée ou incomplète, en attendant une seconde mouture qui les rendrait finalement obsolètes. Soulagement chez les Ombres : le *Guide du Joueur* (qui, de fait, s'adresse plutôt au Conteur) évite globalement cet écueil, et ce au moment où sort la deuxième édition américaine. Bien entendu, on n'échappera ici ni au sempiternel chapitre sur les Traits (qualités et faiblesses, nouvelles capacités...), où l'on constate que les maquettistes de White Wolf maîtrisent à la perfection la compétence Copier/coller, ni aux traditionnels baratins de clôture, façon « laissez-moi vous expliquer ce qu'est vraiment un jeu de rôle ». Mais le reste est quasiment irréprochable. Le chapitre consacré aux Royaumes Ténébreux, ces terres méconnues qui abritent les Ombres non occidentales, est sans doute le plus intéressant. Inde, Australie, Polynésie, Afrique... chacune de ces contrées fourmille de possibilités, et un Conteur imaginatif n'aura aucun mal à en tirer parti. Deuxième point fort, les pages consacrées à la société des Ombres peuvent justifier à elles seules l'achat du Guide chez un Conteur consciencieux. Des règles additionnelles (« comment hanter un ordinateur », surprenant) et trois nouveaux Arcanos viennent compléter un supplément bien rempli, et comme toujours remarquablement traduit, dont la nouvelle édition du jeu en v.o. ne ternit nullement les mérites.

**Fabrice Colin**

- Édité en français par Ludis.
- Prix : 169 F.



UN UNIVERS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE, EN V.F.

# Kharne – la Réunification

## Pour un monde de plus...

**K***harne, – la Réunification* présente le monde médiéval-fantastique qui, depuis des années, sert de décor au jeu par correspondance *Quest*. Ce livret de 138 pages, à la maquette assez aérée, est donc avant tout un travail de compilation impressionnant. Depuis 1993, des centaines de joueurs ont écrit des milliers de pages sur Kharne. Tout relire et tout remettre à plat a dû représenter un boulot colossal, devant lequel on ne peut que s'incliner.

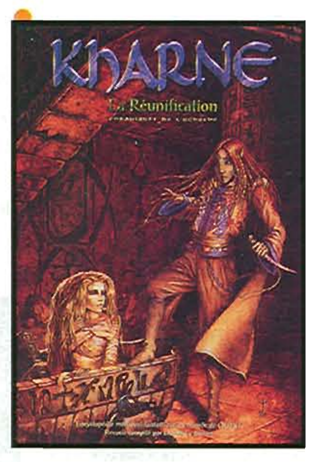
A quoi ressemble le monde de Kharne ? A un vaste « archipel » regroupant cinq continents assez proches pour qu'il soit possible de voyager entre eux. Ils sont divisés en royaumes ennemis, qui se sont livrés des guerres incessantes depuis le commencement des temps ou à peu près, jusqu'à ce que le monde soit complètement ravagé et au bord de la destruction. On y trouve des humains, des nains, des elfes, des gobelins, des sorciers, des monstres, des dieux... Tout cela est présenté de façon classique : histoire, géographie, races non humaines, magie, religion, vie quotidienne (le chapitre le plus court, ce qui est un peu dommage).

Bref, rien de tout cela n'est d'une originalité bouleversante, mais le livret se laisse lire agréablement. Toutes les informations indispensables y sont, ainsi que quelques touches d'humour bienvenues et de petites nouvelles plutôt réussies. Seul gros regret : la rareté, et la relative laideur (sauf la couverture), des illustrations.

L'éditeur laisse entendre que le monde de Kharne servirait bientôt de décor à un jeu de rôle complet. On aura donc sans doute l'occasion d'en reparler...

**Tristan Lhomme**

- Un univers édité en français par Délires. Prix : 159 F.






# Changelin

## Songe d'une nuit d'automne

La boucle est bouclée : avec la traduction de *Changeling*, c'est un peu un cycle qui s'achève. Après un *Wraith* sombre et inspiré aux relents de conte funèbre, Ludis nous présente le dernier-né de la famille « Monde des Ténèbres ».

### Quand on y songe...

L'histoire de *Changelin* est celle d'une frontière : frontière entre deux mondes, celui du Songe dont sont issus les êtres féeriques et celui des humains, imprégné de Banalité... mais aussi frontière entre deux sociétés/cultures : créatures libres et sauvages, nées des rêves de l'humanité d'un côté, hommes incrédules et terre-à-terre, prisonniers de leur navrant manque d'imagination de l'autre. Il fut pourtant un temps où ces deux races cohabitaient en parfaite harmonie : aucune barrière ne différenciait le monde du Songe de celui des mortels, et il était possible de passer de l'un à l'autre sans la moindre difficulté. La Séparation vint mettre un terme à cette situation idyllique : un jour, sans que l'on sache réellement pourquoi, les deux mondes commencèrent à s'éloigner l'un de l'autre. Grâce au Glamour – la magie du Songe – les fées parvinrent à se réfugier dans le royaume de Tir-na-N'og (proche de l'Amérique encore virginale) et à garder des contacts avec ceux des mortels qui restaient sensibles à leur présence. Malheureusement, l'épidémie de peste noire qui frappa le monde peu de temps avant la Renaissance porta un coup fatal au fragile équilibre que les fées étaient parvenues à entretenir : une vague de Banalité (force d'inertie, puissance négative symbolisant la difficulté chronique des humains à rêver et à espérer) déferla sur le monde avec une violence inégalée, emportant les fragments du Songe comme des fétus de paille. Les fées durent se résoudre à un choix déchirant : rester sur terre pour soutenir les humains, au risque de succomber à jamais à la Banalité... ou s'exiler en Arcadie, royaume mythique des êtres féeriques, et pure émanation du Songe. Les Sidhes, les plus nobles des fées, optèrent pour cette seconde solution. Dissimulés aux yeux d'un monde désormais incrédule, les autres – les simples roturiers – parvinrent tant bien que mal à rester parmi nous, en attendant des jours meilleurs.

### Vivre et se battre

Les deux cours féeriques, Seelie et Unseelie (nous reviendrons plus loin sur cette distinction), mirent fin à leurs dissensions et établirent une trêve sans précédent, dictée par l'urgence. Les siècles passèrent. Le peuple des exilés volontaires, ne recevant plus la moindre nouvelle des Sidhes, en vint presque à oublier leur existence... jusqu'à ce que survienne la Résurgence. Lorsqu'en 1969 l'homme parvint pour la première fois à poser le pied sur la Lune, l'humanité retrouva brusquement le sens du mot « rêve ». Le regard tourné vers le ciel, les hommes se surprirent à songer à des mondes inconnus et fabuleux, au-delà des étoiles ; les sentiers qui liaient Arcadie à notre terre furent soudain rouverts. Les Sidhes, qui pour une raison qu'ils ont oubliée avaient dû quitter précipitamment leur monde d'élection, réapparurent sur le nôtre, avec la ferme intention de reprendre le contrôle de la situation. Sans nous perdre en détails fastidieux, disons seulement qu'au terme d'une courte « guerre civile », les deux parties furent amenées à reconsidérer leurs positions. Même s'ils parvinrent à rétablir des liens de vassalité avec les roturiers, même s'ils reprirent possession des nombreux Lieux Enchantés qui parsemaient la terre, les Sidhes durent composer avec la volonté d'émancipation de leurs sujets, grisés par cinq siècles de liberté nouvelle. Aujourd'hui, une trêve semble avoir été conclue : les forces de la Banalité contre-attaquent, et les changelins (c'est le nom que se donnent les fées exilées sur terre) ont compris qu'ils devaient s'unir pour faire face à ce redoutable fléau.

### Pas banal

A l'instar de ses prédécesseurs, *Changelin* introduit un certain nombre de concepts très intéressants dans le Monde des Ténèbres. Les connaisseurs noteront avec intérêt la façon dont certains thèmes se « recoupent » avec des concepts développés dans les autres jeux de la gamme. La Banalité, par exemple, ressemble fort au paradigme conservateur imposé par la Technomancie des mages ; quant à savoir lequel alimente l'autre... Les changelins, on l'a vu, sont faits de Songe : ils n'existent donc, en quelque sorte, que si l'humanité croit en eux. Autant dire qu'ils vivent des temps difficiles. Le Glamour, pure essence de Songe, permet aux êtres qui s'en abreuvent d'altérer la réalité matérielle de notre monde. Invisible aux yeux des mortels, il imprègne les œuvres et les créations de ceux qui, parmi nous, peuvent encore s'élever vers le sublime et la grandeur (artistes inspirés). Les chimères, purs produits de l'imaginaire féerique, restent quant à elles la propriété des habitants du Songe ; qu'il s'agisse de Lieux Enchantés, d'objets magiques ou de créatures monstrueuses, elles échappent à notre perception d'humains... tout comme les changelins eux-mêmes : vous ne saurez jamais que ce déménageur croisé dans la rue était en vérité un Troll, à moins d'appartenir vous-même au peuple des fées.

### Dis-moi ce que tu rêves...

En termes de role-playing, *Changelin* propose aux joueurs des possibilités rarement égalées. Comme le faisait remarquer Tristan Lhomme (1), le cinquième jeu de la gamme Monde des Ténèbres possède un certain nombre de points communs avec *Scales* et *Nephilim* : les personnages, d'abord aveuglés par la Banalité (c'est ce que l'on appelle les Brumes de l'Oubli), refont peu à peu connaissance avec leur héritage féerique ; ce rite de passage, qui n'est pas sans évoquer la puberté, porte d'ailleurs le très joli nom de Chrysalide. Adoptés par un mentor chargé de parfaire leur éducation (un peu comme dans *Vampire*), les jeunes novices deviennent des changelins à part entière – éternels orphelins perdus entre deux mondes –, et découvrent que l'espèce à laquelle ils appartiennent est elle-même subdivisée en plusieurs familles. Lors de la création de personnage, le joueur dispose en conséquence d'un éventail de neuf *kiths*, inspirés pour la plupart des traditions féeriques occidentales : Banshids (créatures discrètes, presque fantomatiques),

(1) Dans la fiche-jeu consacrée à Changeling, CB n° 89.

**Costume de fête**

La présentation est tout simplement superbe ! *Changelin* est le premier jeu français tout en couleur. Pourvue d'une couverture cartonnée, l'édition proposée par Ludis compte une trentaine de pages supplémentaires, ajouts et modifications obligent (le chapitre consacré au combat, en particulier, était incomplet). En outre, les illustrations originales en noir et blanc ont été remplacées chaque fois que c'était possible par des illustrations couleur tirées des Cantrips' Cards (les cartes de magie de la v.o.).




Boggans (sortes de hobbits travailleurs et survoltés), Bonnets Rouges (agressifs et cruels), Eshus (sages/globe-trotters assez énigmatiques), Nockers (nains bougons, plus férus de mécanique que de philanthropie), Pookahs (boute-en-train facétieux mais menteurs), Satyres (je ne vous fais pas un dessin), Sidhes (nobles au port altier, très conscients de leur valeur) ou Trolls (costauds et fidèles)... Il serait étonnant de ne pas trouver son bonheur parmi ces races souvent très typées, mais toujours fascinantes.

## Faciles à vivre ?

De toutes les races du Monde des Ténèbres, les changelins sont sans doute (avec les ombres) les plus difficiles à incarner. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas de petits lutins farceurs renversant les écuelles de lait et tirant les cheveux des jeunes filles (bien qu'il soit théoriquement possible de jouer de telles créatures). Les changelins sont des créatures du Songe. Comme lui, elles sont insaisissables et sauvages. Comme lui, elles échappent à toute tentative de définition : on les jugera tour à tour insouciantes, volages, inconséquentes, impudiques, oublieuses... et formidablement attachantes. Indissociable de la tradition féerique occidentale, la sempiternelle division Seelie/Unseelie vient apporter une épaisseur supplémentaire à l'élaboration d'un personnage : elle met le joueur devant ses responsabilités, le forçant à faire un véritable choix politique (la distinction Seelie/Unseelie tient d'ailleurs plus d'opposition droite/gauche que du simple clivage loyal/chaotique cher aux « donjonneurs »).
Autre axe de réflexion : la société des changelins est régie par un système féodal idéaliste – reflet d'une nostalgie très marquée pour une époque reculée, où les humains croyaient encore aux êtres féeriques. Les joueurs choisiront-ils le camp de la noblesse, majestueuse et sûre de son fait, ou celui de la roture, fière et progressiste ? On trouvera dans ces dilemmes sociaux/politiques matière à de nombreuses aventures : un personnage Sidhe et Seelie, par exemple, se retrouvera pris entre deux feux. Trouvera-t-il le courage d'assumer ses convictions ? L'existence des Patronages, qui déterminent les affinités des changelins avec telle ou telle forme d'expression artistique – Glamour oblige –, est elle aussi source de divergences : quels points communs peut-il y avoir, par exemple, entre un Épicurien, adepte des plaisirs de la table, et une Groupie passionnée de rock ? Aux joueurs de répondre à ce genre de questions...

## Ce qu'il faut savoir

Les règles de *Changelin* sont à peu de choses près les mêmes que celles des autres jeux du Monde des Ténèbres : on retrouve le principe des Attributs, des Capacités et des Avantages, dont la valeur s'exprime en nombre de dés à lancer. Pour juger le résultat d'une action, on compare les valeurs des D10 jetés à un seuil de difficulté déterminé par le Conteur ; le reste n'est que littérature, ou presque.
On notera au rayon nouveauté l'existence des Legs (des traits de personnalité fondamentaux qui fonctionnent par paire, un peu comme dans *Pendragon*) et des caractéristiques Glamour et Banalité, qui prennent toute leur importance dans l'utilisation des charmes (comprenez : des sorts). On distingue également trois types d'Aspects (Gamin, Vaurien et Grincheux) représentant le stade d'évolution du personnage : plus le changelin vieillit, plus il s'aguerrit (son score de Volonté augmente), mais plus la Banalité le menace. Autre concept très important, celui du Glamour, auquel un chapitre entier est consacré : on y explique notamment comment se procurer cette fameuse énergie. Cela va du véritable « viol » émotionnel (la Dévastation), aux techniques beaucoup plus inspirées de la Rêverie, qui ont donné naissance aux mythes des muses.
Le seul point sensible (et controversé) de ces règles, l'utilisation de cartes pour le système de magie, a été gommé par Ludis au profit d'un procédé plus classique, mais aussi plus simple et moins coûteux pour le joueur (le même, à peu de choses près, que celui repris par White Wolf dans le *Players Guide* sorti fin juin). Chaque art est désormais associé à un Attribut (ex : Intelligence avec Divination) et chaque Royaume (ou sphère de magie) est composé de plusieurs Facettes, elles-mêmes liées à une Capacité (ex : dans le Royaume Nature, Forêt verdoyante avec Mythologie). Lorsque le joueur lance un charme, le total des dés à lancer correspond tout naturellement à la somme Attribut + Capacité. La difficulté du jet est ensuite fonction de la Banalité du sujet visé (généralement, Banalité + 4). Elle peut être réduite par un niveau de Bêtise (petit rituel un peu déconcertant qui permet de drainer du Glamour) choisie par le joueur sous le contrôle du Conteur.
Pour finir, un nouveau Trait fait son apparition : le Cauchemar. En certaines circonstances, le personnage peut choisir d'encaisser des points de Cauchemar en lieu et place des points de Banalité, au risque d'en subir les conséquences à chaque fois que ces dés de Cauchemar, de couleur différente, indiqueront un 1 : malchance, maux de tête, perte d'un objet important, etc.

▷

### FICHE TECHNIQUE

- Jeu de rôle en français édité par Ludis International (sous licence White Wolf).
- *Auteurs* : Mark Rein•Hagen, Sam Chupp et Ian Lemke.
- *Traduction* : Jean-Pascal Molus, Jean-François Cabirol, Magali Favaro.
- *Illustration de couverture* : Henry Higgenbotham.
- *Présentation* : livre de 320 pages sous couverture dure.
- *Prix* : 259 F.

### *Impérialisme folklorique ?*

Indéniablement, le cadre de *Changelin* pose problème. A en croire les auteurs, seule l'Amérique aurait su se préserver des atteintes de la Banalité, car tout semble se passer là-bas. Ce n'est pas que les changelins n'existent pas en Europe : simplement, nous ne savons rien d'eux. Le fait est d'autant plus étonnant qu'en matière de Songe, des pays comme l'Irlande, la Norvège ou la France semblent mieux pourvus sur le plan du folklore que les États-Unis, où des millions d'Amérindiens, uniques dépositaires d'une tradition légendaire merveilleusement pourvue, ont été méthodiquement éradiqués en l'espace de quelques siècles. Fort heureusement, le tir devrait être rectifié très prochainement : le troisième volet de la campagne *Immortal Eyes*, prévu pour ce mois-ci, sera axé sur l'Irlande, tandis que Ludis sortira d'ici peu le premier supplément français basé sur le Monde des Ténèbres, consacré à la France : les légendes bretonnes y seront notamment mises à l'honneur.

## À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux oniriques.



Pour faire jouer vos copines.




Si interpréter un rôle est très important.



Si une belle présentation prime.

### Inspi-Songe

Quelques inspirations thématiques pour *Changelin*: *Alice au pays des merveilles* (Lewis Carroll), *Faërie* (Raymond Feist), *le Pays du Fou Rire* (Jonathan Carroll), le magnifique *Midsummer Night's Dream* de la série *Sandman* (n° 19), malheureusement en anglais...

Une bibliographie assez intéressante est disponible sur le Net : hhtp://arcane.eng.ohiostate.edu/changeling/bibliography.html

## Oui, et alors ?

On a parfois reproché aux jeux White Wolf de laisser un peu les personnages dans le flou : « D'accord, je suis un vampire (ou un mage, ou une ombre...), mais qu'est-ce que je suis censé faire maintenant ? » Dans *Changelin*, les joueurs n'auront pas à se poser longtemps la question. Pour commencer, le Monde des Ténèbres est désormais suffisamment développé pour que les aventures puissent naître presque spontanément, grâce aux possibilités d'interaction avec les autres espèces (notamment les garous) ; mais encore faut-il avoir accès aux autres jeux de la gamme. Ensuite, la condition de changelin est en elle-même trop riche en contradictions et en paradoxes intrinsèques pour que les êtres féeriques aient véritablement le temps de s'ennuyer (pour ou contre les humains ? pour ou contre les traditions ? faut-il se servir de la Banalité pour mieux la détruire ? etc.). Enfin et surtout, les personnages ont un besoin désespéré de Glamour, et le meilleur moyen d'en acquérir reste d'accomplir une quête épique, pleine de passion, d'aventure... et de Songe.

## Présumé innocent

*Changelin* arrive en France précédé d'une réputation un brin usurpée : celle d'un jeu au climat presque aseptisé, beaucoup plus léger en tous cas que ses prédécesseurs. C'est un fait, le monde des fées ressemble beaucoup à celui de l'enfance, auquel il emprunte ses thèmes principaux : les univers imaginaires, la candeur perdue, le triomphe annoncé, en somme, du réalisme des « adultes » sur les rêves de jeunesse. Moins sombre, moins pessimiste que *Loup-garou* ou *Mage* ? Sur le papier, certainement. En pratique, *Changelin* soulève un certain nombre de problèmes douloureux : nous-mêmes, joueurs de jeux de rôle, ne sommes-nous pas un peu les « changelins » d'une société gorgée de Banalité, qui réfute l'imaginaire lorsqu'elle n'en fait pas un objet de commerce standardisé ? Combien d'entre nous se sont-ils fait traiter de gamins immatures par des donneurs de leçon en costume-cravate, fiers d'appartenir au clan des « gagneurs » mais incapables de s'enthousiasmer pour autre chose qu'un bilan financier ? Si l'on veut bien oublier que l'enfance est tout autant synonyme de frustrations, de brimades et de cruauté que d'épanouissement béat et de glaces au chocolat, si l'on veut bien continuer à croire qu'enfance rime avec innocence, si l'on veut bien ignorer, envers et contre tout, que le passage vers l'âge adulte ne se fait le plus souvent qu'à coup de « petites morts », alors c'est vrai : *Changelin* est un jeu léger et riant.

Grâce à une traduction pratiquement impeccable (2), les traducteurs/adaptateurs de Ludis ont su restituer tout le charme et l'ambiguïté du plus ésotérique des jeux White Wolf. A moins d'être totalement hermétique au Songe – un comble pour un joueur de jeu de rôle ! – et d'avoir tiré un trait définitif sur les rêves de votre enfance, vous craquerez sans hésiter pour *Changelin*, qui reste à mon avis l'un des jeux les plus innovateurs de ces dernières années.

**Fabrice Colin**

### L'AVIS DE CASUS BELLI

***On apprécie***

**La fraîcheur et la poésie du thème ; le fait de pouvoir jouer dans un monde déjà très développé.**

***On regrette***

**Qu'avec le seul livre de base il ne soit pas facile de jouer dans un autre cadre que les États-Unis.**

(2) On pourrait discuter longtemps sur le choix de certains termes, comme « Feu de Paille » pour Balefire.

« Comment ça "A l'aise, Bleiz" ? Ravale tes sarcasmes manant, et que la Banalité te submerge ! »




# Shaan

Prenez une planète où vivent en paix plusieurs races humanoïdes, maniant la magie ou l'épée. Ajoutez une colonisation sauvage par des dictateurs religieux à la technologie futuriste. Saupoudrez d'une philosophie prônant la paix et l'harmonie. Voilà *Shaan* !

## Très loin, dans une autre galaxie...

Sur la planète Héos, neuf races anthropoïdes vivaient en relative harmonie, au sein d'une civilisation millénaire mêlant magie et religion, et dédaignant la technologie. Seules quelques guerres territoriales les opposaient de temps à autre aux Nécrosiens, peuple-zombi semant ruine et destruction. Tout allait très bien dans le meilleur de ce monde... jusqu'au débarquement de colons terriens, venus de l'espace.

Descendant de leurs grands astronefs pour un atterrissage définitif, adeptes de la technologie et de la science, les Humains ne mirent que deux siècles pour écraser sous leur botte l'Héossie (le continent nord). Condamnés à vivre sur cette planète, ils la conquirent par le feu, le sang... sans oublier d'autres méthodes d'assujettissement plus subtiles comme la bureaucratie et la corruption !

Les génocides succédèrent aux massacres, et grâce à l'appui des Nécrosiens et de quelques collaborateurs héossiens, les Terriens imposèrent leur gouvernement : une théocratie fasciste dirigée par six Hommes-Dieux, appuyant son pouvoir sur le fanatisme, la délation, les taxes, l'esclavage, isolant les populations indigènes dans des parcs et des ghettos « mono-raciaux », et s'appropriant finalement la magie héossienne.

La dictature instaurée par les Humains est double : religieuse, avec le culte du Nouvel Ordre, et économique, avec la mainmise des Grandes Familles sur les rouages de l'économie. Imaginez Hitler soutenu par l'Inquisition espagnole et les banques suisses, ayant à sa solde une bureaucratie stalinienne et disposant d'une immense avance technologique sur ses adversaires. Vous aurez à peu près le tableau de la situation...

Bien sûr, si la majorité des peuplades n'a eu d'autre choix que de se soumettre pour éviter l'annihilation pure et simple, une résistance a commencé à prendre forme. Dans les régions les plus reculées, quelques communautés s'organisent. Dans les ghettos des grandes villes, les rebelles se regroupent, sèment la sédition et collaborent avec quelques dissidents humains. Sabotages, attentats, piratages et coups de main sont devenus leur pain quotidien.

Les joueurs sont appelés à incarner des Héossiens (les neuf races anthropoïdes) ou des humains dissidents. Ces individus ont ressenti un jour le besoin de retrouver une culture cosmopolite, de renouer avec les autres races et leurs racines. Ils parcourent le monde en quête d'aventure... et d'eux-mêmes. Devenus hors-la-loi pour avoir quitté leur réserve, ils forment un Shaani qui tente d'échapper aux sbires du Nouvel Ordre. Dans ce monde hybride, ils pourront aussi bien rencontrer un magicien vivant dans une forteresse aérienne qu'un petit cousin de Terminator qui leur enverra quelques rafales de fusil-mitrailleur, sans oublier une incarnation de cauchemar qui viendra les poursuivre jusque dans leurs rêves...

### Extrait du credo du Nouvel Ordre

« Il n'y a de vie que dans le Nouvel Ordre » ;

« Tout être non humain est inférieur » ;

« Tout inférieur est propriété du Nouvel Ordre » ;

« Tout inférieur en possession d'un objet humain sera exécuté sur le champ » ;

« Tout magicien ne servant pas le Nouvel Ordre sera exécuté sur le champ »...

Charmant, n'est-ce pas ?

## Oreilles pointues ou pelage fauve ?

Un personnage peut appartenir à l'une des dix races héossiennes. Elle déterminera sa morphologie et ses aptitudes innées. Sa culture dépendra de son peuple d'origine...

- Les races originaires d'Héos, de souche atéis (elles ont toutes de longues oreilles, fines et pointues) :

— **Les Boréals**, à la peau bleu ciel, ont les yeux totalement noirs et des oreilles recourbées. Maîtres des mers, ils ont inventé la navigation et parcourent leur territoire sur d'immenses « bateaux-mondes ».

— **Les Darkens** sont des géants à la peau rouge, au fort tempérament guerrier. Nul n'ose les défier à la légère...

— **Les Felings**, des Hommes-Chats, sont philosophes et intuitifs. Recherchant l'harmonie et l'équilibre, ils sont souvent adeptes du Shaan (voir plus loin), dont ils sont les meilleurs pratiquants.

— **Les Kelwins**, gnomes à la peau beige, rouge ou verte, sont passionnés par le bricolage. Leurs inventions peuvent être tout aussi utiles que loufoques. Le grand rêve de cette race est de construire un engin volant fiable...

— **Les Mélodiens**, dont la couleur de peau va du fauve au brun, ont une silhouette fine et fragile. Esthètes et spécialistes des relations humaines, ce sont d'excellents artistes... ou de redoutables marchands.

- Les races originaires d'Héos, issues d'autres souches :

— **Les Woons**, primates géants, semblent issus d'un croisement entre un lion et un orang-outang. Chefs nés, ils cherchent sans cesse à s'imposer, que ce soit dans les sports, les combats, les arts ou la politique...

— **Les Ygwans**, grands sauriens aux écailles vertes, sont pourvus d'une belle crête flamboyante et d'une longue queue. Véritables épicuriens, vivant sans souci du lendemain, ils sont dirigés par une reine à qui ils vouent un véritable culte.

- Les races venues d'une autre planète :

— **Les Nomoï**, arrivés il y a environ trois mille ans. Leur peau bleu nuit a une apparence caoutchouteuse, et une simple membrane remplace leur bouche. Maîtres de la magie, ce sont eux qui ont enseigné cet art aux Héossiens.

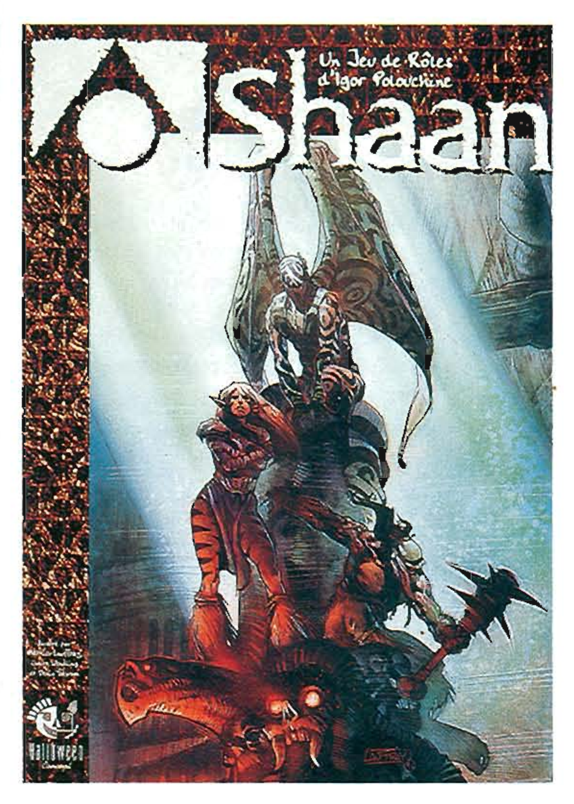
— **Les Delhions**, arrivés il y a environ mille ans. Leur visage lisse ne comporte pas le moindre relief, et ils possèdent deux grandes ailes membraneuses. Venus d'un monde de faible gravité, ils sont handicapés sur Héos et ne peuvent plus que planer. Ayant rapidement assimilé les cultures locales, ils se sont parfaitement intégrés et sont devenus des spécialistes de l'enseignement.

— **Les Humains**, arrivés il y a un peu plus de deux cents ans. Certains dissidents ont rejoint les communautés héossiennes, dont ils ont intégré la culture. Ils ne représentent qu'une infime partie de la population héossienne, et ne sont plus considérés comme des Humains par les membres du Nouvel Ordre.

## Habitat, cultes et castes

Les races ne forment pas une entité homogène. En fait, chaque région abrite toutes les races héossiennes, ce qui donne de nombreuses variantes culturelles. Un Feling des Terres Brûlées, même s'il a les mêmes besoins physiologiques qu'un Feling des Glaces, n'aura pas du tout le même mode de vie... Et dans un même milieu, chaque peuplade aura développé ses propres coutumes.

Le joueur doit donc non seulement créer son personnage, mais aussi le peuple/tribu dont il est originaire (généralement




cantonné dans un parc ou un ghetto). A lui d'imaginer ses coutumes, ses rites, ses fêtes et ses particularismes.
Un peuple possède aussi des caractéristiques chiffrées, définissant son potentiel dans huit secteurs : armée, magie, technologie, religion, commerce, science, arts, nature. Elles permettent par exemple de déterminer l'influence des conquérants humains (un fort niveau technologique implique toujours une présence humaine dominante) et de mieux situer le personnage dans son environnement.
Le peuple est ensuite placé dans un des dix milieux écologique du continent héossien : Terres Brûlées, Sables, Hautes Herbes, Grands Arbres, Marais, Forêts Blanches, Montagnes, Glaces, Ciel et Mer ; puis son emplacement géographique est déterminé sur les cartes... Chaque milieu conditionne les mœurs de ses habitants, et prédispose à l'adoption de certaines armes, de certains cultes.
En effet, après l'invasion humaine, les Héossiens ont renié leurs dieux et se sont mis à adorer les forces élémentaires. Dix cultes ont ainsi vu le jour, basés sur les forces du cercle des réalités : l'Eau, la Terre, le Feu, l'Air, l'Animal, le Végétal, l'Objet, l'Autre, le Moi, les Limbes. En vénérant un élément et en observant des rituels quotidiens, l'initié acquiert divers pouvoirs sur cet élément (contrôle, apaisement, déplacement, etc.). Mais s'il n'observe pas son credo ou s'il néglige ses prières, il les perdra rapidement. Ces cultes sont plus ou moins tolérants les uns envers les autres (on imagine bien qu'un disciple du Feu ne doit pas porter dans son cœur un adepte de l'Eau), et leur influence est variable selon les peuplades.
Avant l'arrivée des Humains, la structure politique de la société héossienne était basée sur un système de castes. Elles regroupaient en leur sein les Manuels, les Artistes, les Érudits, les Marchands, les Magiciens, les Combattants, les Convoyeurs et les Shaanistes. Les envahisseurs les ont plus ou moins préservées (sauf la caste shaaniste victime d'un véritable génocide), jugeant que des esclaves ignorants rapportaient moins que des esclaves instruits. Les castes sont maintenant devenues des écoles et des centres d'apprentissage, subsistant grâce aux subventions des cultes et des élèves. Dans quelques rares contrées, elles sont devenues un véritable contre-pouvoir, qui aide la résistance et offre une certaine autonomie aux Héossiens.

# La voie du Shaan

Le Shaan est un élément vital de ce jeu... D'ailleurs, il lui a donné son nom. Ni religion ni philosophie, c'est plutôt une attitude de vie, un mode de pensée prêchant la paix, l'équilibre et l'harmonie. En héossien, Shaan signifie « voyage de l'essence ». Par la maîtrise de son fluide vital, un être peut canaliser ses forces intérieures et unifier son corps, son âme et son esprit... s'éveiller. Le Shaan se rapproche un peu du bouddhisme zen (enfin, juste un peu). Silence intérieur, non-pensée, vide parfait, il permet de trouver l'apaisement face aux difficultés du monde, d'ignorer la faim, la soif, de parler aux animaux, aux morts et même d'entrevoir l'avenir.
Un animal ou un minéral sont eux aussi « shaaniques », car ils sont aussi imprégnés de corps, d'âme et d'esprit. Mais un être conscient peut dépasser le stade passif et entrer dans le domaine de la non-pensée (oui, bon, vous comprendrez mieux en lisant le chapitre complet de la règle...).
Pour apprendre/comprendre le Shaan, le Petit Scarabée devra trouver un Maître qui lui enseignera la voie. Il devra aussi obéir à certains principes moraux, comme ne pas tuer, ne pas voler, ne pas tromper ni mentir, ne pas céder à la colère, etc.
En termes de jeu, un shaaniste pourra altérer le cours des événements, et bénéficier de hasards fabuleux. Il peut ainsi modifier une situation en faisant apparaître ou disparaître des êtres ou des objets. « Comme par hasard », le garde a oublié son arme chez lui... « Comme par hasard », une porte s'ouvre dans une impasse...

*Le langage de la chevelure*

La manière de se coiffer n'est pas anodine en Héossie. Chaque caste a son style de coiffure.
Seuls les magiciens portent la queue de cheval unique, les miliciens arborent fièrement une « iroquoise », tandis que les zoologistes se contentent de deux nattes...

# Les Trihns... et la Nécrose

L'espace-temps est défini par trois entités nommées les Trihns. Ce sont eux qui règlent le fonctionnement de l'univers, et chaque Trihn transite par son monde d'origine avant de façonner la réalité. Les Trihns ne sont pas divins, mais de simples forces naturelles, qui peuvent vous aider ou vous détruire.
Korpal est le Trihn du corps, des forces matérielles et mécaniques (symbole : le carré). Hespride est le Trihn de l'esprit, des forces électriques, de l'imaginaire et de la création (symbole : le triangle). Amina est le Trihn de l'âme, des forces magnétiques, de l'instinct et des sens (symbole : le cercle). A l'intersection du corps et de l'âme se trouve le Sensuel ; du corps et de l'esprit, le Personnel ; de l'âme et de l'esprit, le Relationnel. L'intersection des trois forces est le Shaan...
Chaque atome de l'univers possède un Trihn de corps, d'âme et d'esprit. Ces Trihns se déplacent sous la forme de courants énergétiques, dits « énergie trihnique ». Animaux, végétaux et minéraux possèdent les trois composantes trihniques. Ce fluide vital est libéré au moment où la forme qui l'abrite disparaît. Chaque Trihn regagne alors son monde d'origine, en attendant une réaffectation (ou une réincarnation, si vous préférez). Il arrive que quelques Trihns se perdent en route et errent librement. Se regroupant, ils forment des courants et des nœuds énergétiques qui provoquent des miracles en canalisant les capacités du cerveau (guérison d'un aveugle, d'un paralytique, marche sur l'eau, etc.).
Il existe des portes, appelées stèles, qui donnent sur les trois mondes primaires trihniques. Elles permettent d'entrer directement en contact avec un Trihn et d'absorber le ▷

**FICHE TECHNIQUE**

- ***Shaan* est un jeu de rôle français, sur un thème de science fantasy.**
- ***Éditeur* : Halloween Concept.**
- ***Auteurs* : Igor Polouchine, Bernard Rastoin (nouvelles).**
- ***Illustrateurs* : Claire Wendling, Mathieu Lauffray, Denis Bajram.**
- ***Présentation* : un livret à couverture souple de 204 pages.**
- ***Prix conseillé* : 199 F.**

## À qui s'adresse ce jeu ?



Si le background compte plus que les règles.



Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous aimez le mélange des genres.



Si vous aimez les jeux mystico-philosophiques.

savoir de tout ce qu'il a incarné depuis sa création. Ce rituel d'embiose permet d'acquérir très rapidement de grandes connaissances, mais il reste très dangereux. Car on y risque son âme… Si le Trihn rencontré est trop puissant, il détruira une part de votre âme. C'est pour cette raison que l'utilisation des stèles a été strictement interdite, surtout avec l'augmentation des territoires nécrosiens. En effet, les Trihns sont en rapport direct avec la Nécrose. Avoir son âme dévorée (négative en terme de jeu) conduit immanquablement à la Nécrose et aux limbes. Un nécrosé perd peu à peu son identité, son esprit. Sa peau se craquelle, sa chair pourrit, il devient un cadavre animé, pour ne plus être finalement qu'un spectre puis un songe. Il se nourrit des âmes d'êtres vivants, propageant ainsi sa nécrose comme une terrible maladie contagieuse… Quand il meurt, son Trihn d'âme part dans les limbes, où il alimentera la magie de certains sorciers sans scrupules.

Les Nécrosiens se regroupent en hordes. Ils vivaient autrefois dans des territoires primitifs, mais depuis leur alliance avec les Humains, ils ont bâti de véritables domaines. Le fait qu'à partir d'un certain stade ils ne soient plus vulnérables aux armes normales les rend d'autant plus dangereux !

Quant à la magie, difficile de vous l'expliquer, puisqu'elle fera l'objet d'un supplément. Apparemment, elle est liée à l'invocation et au contrôle des Trihns, mais je peux me tromper…

## Le système de règles : simple et complexe à la fois

Un personnage est défini par trois façonnantes : le Corps, l'Âme et l'Esprit ; et trois domaines : le Sensuel, le Personnel et le Relationnel (on retrouve les principes des Trihns et du Shaan). Ces six caractéristiques (au score de 1 à 4) permettent de calculer des attributs secondaires : chance, aura, points de vie, etc. Puis on sélectionne quelques compétences (score de 0 à 15) qui détermineront l'éducation et l'apprentissage du personnage : acrobaties, armes moyennes, géologie, contrefaçon, etc.

Dans toutes les actions de jeu, les chances de succès sont calculées sur le même principe. Une façonnante est additionnée à un domaine, puis on ajoute le niveau de la compétence concernée et on soustrait la difficulté (exemple : escalader un arbre = corps + personnel + éducation physique - difficulté). On obtient alors un seuil de réussite. Il faudra obtenir un résultat inférieur à ce seuil sur 1d20 pour réussir l'action. La différence entre le score obtenu et le seuil de réussite donne une marge de succès ou d'échec, qui permettra de déterminer en finesse le résultat de l'action (comme par exemple les points de dommages).

Ce système assez simple à la base devient assez embrouillé dès que l'on simule des situations complexes (comme un combat). Des joueurs rodés s'y retrouveront sans doute sans difficulté, mais au premier abord, la somme de variables à mettre en jeu est assez déroutante.

## Objectif : Trois Lunes

*Trois Lunes* est un roman de Bernard Rastoin, dont l'action se situe dans l'univers de *Shaan*. C'est une introduction idéale pour les joueurs. Plutôt que de passer des heures à leur décrire l'univers, confiez-leur le roman quelques jours à l'avance. Sans déflorer le sujet et révéler de trop grands secrets, il présente bien le monde et ses particularités, les races héossiennes, les Hommes-Dieux et leur religion dictatoriale…

## Dans le créneau science fantasy

Toute la saveur et l'originalité de *Shaan* vient de la description de son univers : les différentes races, les peuples et leurs coutumes, le Nouvel Ordre et les Hommes-Dieux, la technologie SF confrontée à une magie heroic fantasy, etc. Le système de règles n'est pas vraiment révolutionnaire, mais il a le mérite d'utiliser le background du monde, ce qui est assez agréable.

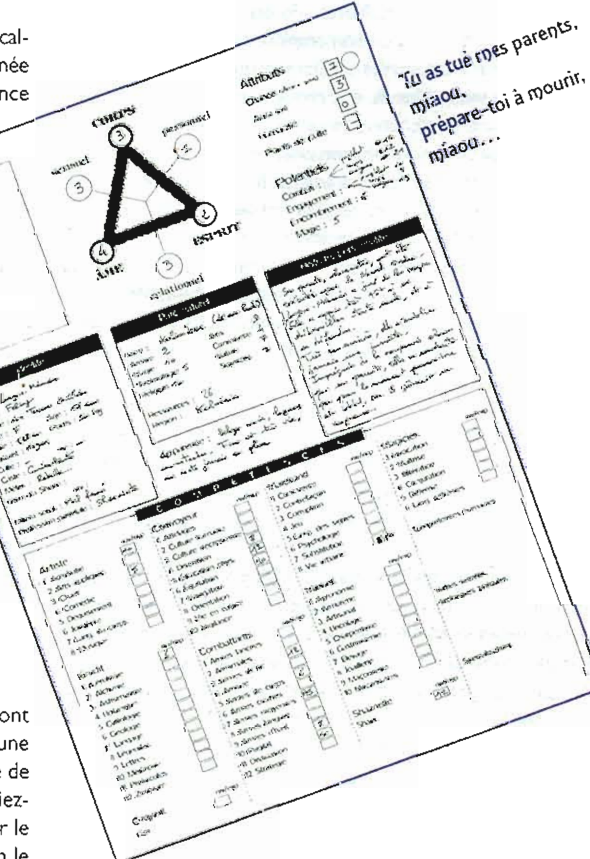
**L'AVIS DE CASUS BELLI**

***On apprécie***
**L'esprit philosophique et le côté ethnologique du jeu ; la qualité des illustrations ; le roman.**

***On regrette***
**Une relecture un peu hâtive du livret ; l'absence d'un index/dictionnaire reprenant tous les mots inventés par l'auteur ; l'explication de la magie reléguée dans un supplément.**

Même si la présentation initiale est loin d'être sommaire, on attend avec impatience des suppléments pour en apprendre plus (entre autres sur la magie, qui manque vraiment, et sur les Humains, pour lesquels quelques précisions et éclaircissements seraient bien utiles).

**Anne Vétillard**




Tu as tué mes parents, miaou, prépare-toi à mourir, miaou…




# STAR WARS® Bientôt vingt ans !

Si vous n'aimez pas *La guerre des Étoiles* (*Star Wars*), la mythique saga cinématographique de Georges Lucas, il faudra, pour y échapper, finir le siècle dans un caisson cryogénique ! En effet, à partir du 19 mars prochain la vieille trilogie de 1977 revient sur nos grands écrans dans une version dite « spéciale », enrichie de nouvelles scènes, de nouveaux effets spéciaux et d'un son numérique absolument démentiel. Juste histoire d'attendre fébrilement 1998, date à laquelle une nouvelle trilogie pointera à son tour le bout de sa pellicule... Bref, la Starwarsmania est bel et bien de retour !

Remarquez, ça fait déjà belle lurette que les rôlistes sont atteints ! L'éditeur de l'adaptation en jeu de rôle, West End Games (WEG), a même plutôt forcé la dose en publiant plus de 70 suppléments, sans compter une seconde édition des règles, prétexte à des « rééditions enrichies » très commerciales. Descartes Éditeur, quant à lui, en a traduit l'essentiel pour le plus grand bonheur des joueurs anglophobes... Résultat, face à une telle profusion, on finit par ne plus s'y retrouver.

## Mode d'emploi

Les plus attentifs remarqueront que j'ai systématiquement privilégié le nom français du supplément lorsqu'une traduction en existait, et que ce Portrait inclut les productions françaises prévues pour 1996 et 1997 (soit : *Fragments de la Bordure extérieure*, les trois *Guides de la Nouvelle République*, *Les étoiles jumelles de Kira* et *Morts ou vifs*). En outre, histoire de s'y retrouver plus facilement entre les éditions (américaine et française) et les versions des règles (« Première » ou « Seconde »), voici le système de référence adopté :

US1 ou 2 : supplément en américain 1re (1) ou 2e (2) édition.

F1 ou 2 : supplément en français 1re (1) ou 2e (2) édition.

## La base

**Les Règles de Star Wars (US2/F2)**

Les personnages sont basés sur le principe de l'archétype (contrebandier, jeune Jedi, pilote...) et dotés de six attributs, affinés par des séries de compétences en découlant directement. La résolution des actions est déterminée par une échelle de difficulté allant de 5 (facile) à 30 (héroïque) qu'il faut atteindre en faisant la somme d'un nombre variable de dés à 6 faces. Le joueur type de *Star Wars* a donc quelques notions (simples) de calcul mental et une dizaine de dés à sa disposition...

Par rapport à la première édition, la Seconde Édition renforce le système en intégrant notamment des « talents avancés » (spécialisation), une notion de dés libres entrant dans la résolution des actions et la possibilité de jouer à diverses époques. De plus, la description de l'univers y est beaucoup plus appro-

fondie. Cette édition est donc à privilégier lors de l'achat. Le *Supplément aux règles* (US1/F1) est désormais obsolète, mais toujours intéressant pour la gestion des combats de vaisseaux lourds.

**Le Guide de La guerre des Étoiles (US2/F1)**
Ce guide contient de nombreux renseignements sur l'univers avec, entre autres choses, des plans allant de l'éclaté de chasseurs stellaires (les fameux *blueprints*) en passant par la description d'une base rebelle et d'une garnison impériale standard. On y trouve aussi les caractéristiques des grands héros de la trilogie et quelques aliens.

**Le Guide de l'Empire (US2/F1)**
Ce supplément couvre la totalité de l'organisation de l'Empire, mais intègre aussi la description de ses forces militaires, de ses équipements et de ses vaisseaux spatiaux. Il est bien entendu indispensable à tout MJ qui se respecte. .

**Le Guide de l'Alliance rebelle (US2/F1)**
Identique au guide de l'Empire de par sa conception, il permet de mieux appréhender l'organisation générale de l'Alliance, mais aussi le fonctionnement de ses réseaux de résistance planétaires.

**L'écran du maître de jeu (US2/F2)**
C'est, sans doute, l'un des plus beaux paravents sortis à ce jour. Il contient aussi un petit livret donnant de nombreux conseils ainsi que des méthodes pour concevoir des aventures (étudiées par genre avec de très nombreux synopsis).

**L'Étoile de la Mort, dossier technique (US2/F1)**
Le plus grand «donjon» de la galaxie. D'un intérêt assez relatif en lui-même, à moins d'envoyer les persos explorer cette épave, ce guide devient vite indispensable lorsqu'il s'agit de décrire l'agencement d'une prison ou d'une salle de commandement...

## Les guides « époques »

L'épopée *Star Wars* s'est considérablement développée depuis 1977, notamment au moyen de romans et de bandes dessinées (voir la chronologie présentée plus loin). On peut, désormais, jouer à *Star Wars* sur trois époques : avant les films, pendant les films et après les films (période dite de la Nouvelle République). Marketing habile aidant, WEG a édité en collaboration avec les auteurs toute une série de guides reprenant la « substantifique moelle » de ces œuvres (de plus ou moins bonne qualité). Il est cependant tout à fait possible, avec un minimum de logique, de faire cohabiter tout cela dans une même campagne en piochant de-ci de-là.

**Guide de la trilogie de La guerre des Étoiles (US2/F2)**
Reprenant et complétant les *Galaxy Guide 1, 3* et *5* (voir plus loin), ce supplément est LA bible. On y trouve un nombre impressionnant de détails sur la trilogie, avec notamment les caractéristiques et l'histoire de la quasi-totalité des protagonistes, y compris les troisièmes couteaux. Seul petit regret, les lieux importants, s'ils sont abordés, auraient mérité d'être plus détaillés...

**Guides de la Nouvelle République (US2/F2)**
Ces trois suppléments (*Guide de l'héritier de l'Empire, Guide de la bataille des Jedis* et *Guide de l'ultime commandement*) reprennent la désormais classique trilogie des romans de Thimothy Zahn. Située chronologiquement cinq ans après *Le retour du Jedi*, son grand intérêt est d'élargir enfin les horizons du jeu en introduisant des thèmes de la science-fiction traditionnelle, comme l'exploration ou la diplomatie. Indispensables, ce qui n'est pas le cas du *Thrawn Trilogy Sourcebook* (US2), un seul gros bouquin « compil » de 250 pages, très commercial...

**Truce at Bakura Sourcebook (US2)**
Il s'agit de l'adaptation d'un roman de Kathy Tyers. *Trêve à Bakura* (Presse de la Cité), reprenant une histoire classique : l'agression de l'humanité par une race venue d'ailleurs. Son seul mérite est de donner des informations supplémentaires sur les vilains extraterrestres du roman. Idéal pour une petite campagne en marge de la saga, mais un gros travail pour le MJ en perspective...

**Dark Empire Sourcebook (US2)**
Basé sur le premier volet d'une bande dessinée ayant eu beaucoup de succès aux États-Unis, c'est le « Gros Bill Sourcebook » de la gamme. Dix ans après les événements du *Retour du Jedi*, l'Empereur revient et il n'est pas content ! Destiné à une campagne avec de VRAIS Jedis...

**Han Solo and the Corporate Sector (US1)**
Ce guide reprend deux romans ayant pour héros Han Solo, cinq ans avant la guerre des Étoiles. Décrivant un secteur de la galaxie entièrement contrôlé par des corporations, c'est une mine d'idées pour des scénarios sortant de la sempiternelle lutte Empire/Rébellion.

**Jedi Academy Sourcebook (US2)**
Encore et toujours une adaptation de romans, la trilogie *Jedi Academy* de Kevin J. Anderson en l'occurrence. Onze ans après avoir quitté Tatooine, Luke, devenu maître jedi, fonde enfin sa propre école, pour le meilleur et surtout pour le pire. Parallèlement, les survivants de l'Empire construisent une toute nouvelle super-arme. Un excellent guide malgré le côté grosbill des moyens utilisés par les « vilains ».

## Les Galaxy Guides, Guides galactiques (GG)

Ces suppléments font expressément référence à un thème directement issu de la saga cinématographique (même si son traitement est parfois très largement extrapolé...). En achetant un *GG*, vous êtes sûr d'avoir un supplément majeur de la gamme.

**Galaxy Guide 1 : A New Hope (US2) ;**
**Galaxy Guide 3 : The Empire Strikes Back (US2) ;**
**Galaxy Guide 5 : Return of the Jedi (US1)**
Ils regroupent un bon nombre d'informations sur les films. Anecdotiques depuis la publication du *Guide de la trilogie cinématographique*.

**Galaxy Guide 2 : Yavin & Bespin (US2)**
Comme son nom l'indique, le GG2 traite de deux des planètes cultes. On y trouve des infos sur les deux systèmes ainsi que des plans de lieux importants (comme les temples massasi de Yavin, essentiels dans les BD et les romans annexes de la saga), ainsi que quelques synopsis d'aventures.

**Galaxy Guide 4 : Alien Races (US2)**
Ce guide présente une soixantaine d'extraterrestres (aussi bien les « officiels Lucas » que les « inventés » des premiers scénarios de WEG) de façon assez détaillée. Il permet non seulement de peupler les cantinas, mais aussi d'étoffer les archétypes proposés dans les règles.

**Guide galactique 6 : Cargos interstellaires (US2/F2).**
Ce supplément présente en fait deux facettes majeures de l'univers *Star Wars* et est, à ce titre, indispensable. En effet, il traite des vaisseaux spatiaux (enfin des règles officielles sur les modifications et les coûts de fonctionnement des « poubelles volantes »), mais aussi de la contrebande sous toutes ses formes. Et, en plus, on y trouve un synopsis de campagne fort sympathique !

### Faut pas gâcher !

*WEG se voit fréquemment refuser par LucasFilms Ldt une partie de sa production, jugée non conforme à l'esprit de la saga. Loin de se démoraliser pour autant, l'éditeur a exploité ce matériel dans « Shatterzone », son autre jeu de science-fiction, allant même jusqu'à proposer des règles de conversion entre les deux systèmes !*

**Galaxy Guide 7 : Mos Eisley (US1)**
Tout jeu de rôle digne de ce nom se doit d'avoir un supplément consacré à la description d'une ville ; *Star Wars* ne déroge pas à la règle. Si nous ne savons toujours rien des fameux Hommes des sables et si Tatooine, dans son ensemble, reste un mystère, Mos Eisley y est fort bien décrite.

**Guide galactique 8 : Éclaireurs (US2/F2)**
Ce guide aborde l'exploration stellaire, et par là même donne un arrière-goût (hérétique) de *Star Trek* à la saga lucasienne. Indispensable pour les meneurs de jeu qui peuvent, en prime, désormais créer un système solaire en toute sérénité.

**Guide Galactique 9 : Fragments de la Bordure extérieure (US1/F1)**
Probablement le meilleur supplément de la gamme lorsqu'il s'agit de « poser » une ambiance. On y trouve de tout, du gang en moto-jet à deux nouveaux types de stormtroopers, en passant par des groupes musicaux et des corpos. Sans oublier les règles destinées à simuler l'entraînement d'un jeune Jedi !

**Galaxy Guide 10 : Bounty Hunters (US2)**
Le chasseur de primes est un « classique » auprès des joueurs. Il était donc naturel qu'un supplément particulier lui soit consacré. Tout y est : les bases juridiques tant impériales que néo-républicaines, le matériel utilisé, mais aussi les caractéristiques des « grosses pointures » du métier. Incontournable !

**Galaxy Guide 11 : Criminal Organizations (US2)**
C'est le pendant du précédent. Les organisations décrites vont du gang de rue à l'empire des Hutt en présentant à chaque fois une organisation directement utilisable. Enthousiasmant à l'achat mais assez décevant à la lecture.

**Galaxy Guide 12 : Aliens, Enemies and Allies (US2)**
Basé sur le même principe que le *GG4 : Aliens Races*, c'est une sorte de « supplément au Manuel des monstres » cher à TSR...

## Les « Monsieur Plus »

Ces suppléments n'ont pas véritablement de rapport avec les films. Ils présentent une somme d'informations créées spécialement pour le jeu de rôle. A ce titre, ils ont un intérêt moindre que les Guides galactiques, mais apportent cependant de véritables plus à vos campagnes.

**Morts ou vifs (US2/F2)**
Il s'agit d'une base de données décrivant les principaux criminels recherchés par la Nouvelle République. il y a donc là une multitude d'idées de scénarios potentiels, d'autant que ces individus sont assez « intemporels » et qu'ils peuvent assez facilement être intégrés à n'importe quelle période de jeu.

**Creatures of the Galaxy (US2)**
Le bestiaire galactique par excellence. A utiliser comme une « table de rencontre aléatoire » pour meubler un long voyage où il ne se passe rien...

**Platt's Starport Guide (US2)**
Les astroports sont des lieux incontournables d'aventure. Ce supplément permet au MJ de mieux comprendre leur organisation et d'en créer un de toutes pièces. Très sympa, mais pas franchement indispensable.

**Manuel d'instruction du général Cracken (US1/F1)**
Il s'agit d'un supplément traitant de matériels « détournés ». Paru en pleine vague cyberpunk, son contenu s'en ressent fortement, particulièrement en ce qui concerne la cybernétique et les systèmes d'information. Un mélange de *Chrome* et du *Manuel du service Q* en quelque sorte...

**Fantastic Technology (US2)**
Nous avons là une quantité fort appréciable de matériels, même s'ils sont assez classiques dans l'ensemble. A noter, une table récapitulative de toutes les armes officielles du jeu, bien pratique pour les MJ persécutés par des irrécupérables (non Bernard, pas de canon de l'Étoile de la Mort portatif à 250d6 de dégâts...).

## Les « bof »

**Le matériel de campagne (US1/F1)**
Totalement obsolète, on y trouve l'écran 1[re] édition, quelques synopsis de scénarios et un certain nombre de conseils pour les MJ débutants. Voilà...

**Le Manuel du maître de jeu (US2/F2)**
Idem, si ce n'est que ce supplément tient compte de la 2[e] édition. Intéressant si vous êtes un débutant complet, sans pour autant y trouver de quoi véritablement fouetter un taun-taun.

**Heroes & Rogues (US2)**
60 nouveaux archétypes très originaux (le Rodien pacifique...), autant de PNJ. Sympa car on y trouve en outre des règles officielles pour jouer du côté impérial (20 persos).

**Planets of the Galaxy Sourcebook (US2)**
(reprenant les Planets of the Galaxy Vol.1, 2 et 3 (US1)). A chaque fois, un descriptif sommaire de planète originale, quelques races autochtones et bien souvent un synopsis de scénario. Utile si vos joueurs vous annoncent qu'ils viennent jouer dans deux heures...

**Cracken's Rebel Operatives (US2)**
Même principe que pour *Morts ou vifs*, mais du côté des gentils, avec plein de PNJ saboteurs,

BONUS

## Chronologie

Cette chronologie provient de diverses sources dont *Star Wars Insider*, la revue officielle de LucasFilms Ldt. La saga *Star Wars* se décline principalement sous trois formes : les films, les romans et les BD. Lorsqu'une traduction en français est disponible, son titre est indiqué en regard. Enfin, signalons que nous n'avons tenu compte que des séries présentant un réel intérêt : certaines ont donc volontairement été omises.

- 5000 ans : *Sith Golden Age* (BD US à paraître)
- 4990 ans : *The Fall of the Sith Empire* (BD US à paraître)
- 4000 ans : *Tales of the Jedi* (BD US)
- 3998 ans : *Freedon Naad Unprising* (BD US)
- 3996 ans : *Dark Lords of the Sith* (BD US)
- 3991 ans : *Sith War* (BD US)
- 32 ans : *Star Wars I* (film, à venir)
- 22 ans : *Star Wars II* (film, à venir)
- 20 ans : *Star Wars III* (film, à venir)
- 5 ans : *Lando Calrissian Trilogy* (romans US) : *Lando Calrissian and the Mindsharp of Sharu* ; *Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon* ; *Lando Calrissian and the Starcave of Thonboka*
- 5 ans : *Han Solo Trilogy* (romans US) : *Han Solo at Stars' End* ; *Han Solo Revenge* ; *Han Solo and the Lost Legacy*
0 : *Star Wars IV*, *La guerre des Étoiles* (film, roman PP)
0 : *Tales from the Mos Eisley Cantina* (roman US)
+ 1 an : *Splinter of the Mind's Eye* (roman US)
+ 1 à + 3 ans : *Star Wars Classics* (BD en français dans Titan)
+ 3 ans : *Star Wars V*, *L'Empire contre-attaque* (film, roman PP)
+ 3 à + 4 ans : *Shadows of the Empire* (BD et roman US)
+ 4 ans : *Star Wars VI*, *Le retour du Jedi* (film, roman PP)
+ 4 ans : *Tales from Jabba's Palace* (roman US)
+ 4 ans et 15 jours : *Truce at Bakura* (*La trêve de Bakura*, roman, PdC)
+ 5 ans : *Young Adult Novels* (romans) : *The Glove of Darth Vader* (*Le gant de Dark Vador*, PJ) ; *The Lost City of the Jedi* (*La cité perdue des Jedis*, PJ) ; *Zorba the Hutt's Revenge* (*La revanche de Zorba le Hutt*, PJ) ; *Mission from Mount Yoda* (*Mission sur le mont Yoda*, PJ) ; *Queen of the Empire* (*La reine de l'Empire*, PJ) ; *Prophets of the Dark Side* (*Les prophètes du Côté obscur*, PJ)
+ 8 ans : *X-Wing Novels* (roman US)
+ 8 ans : *The Courtship of Princess Leia* (*Le mariage de la princesse Leia*, roman, PdC)
+ 9 ans : *The New Republic Trilogy* (romans) : *Heir to the Empire* (*L'héritier de l'Empire*, PP) ; *Dark Force Rising* (*La bataille des Jedis*, PP) ; *Last Command* (*L'ultime commandement*, PP) ;
+10 ans : *Dark Empire Trilogy* (*L'Empire des ténèbres*, BD en 5 tomes, DHF) : *Dark Empire* ; *Dark Empire II* ; *Empire End*
+ 11 ans : *Jedi Academy Trilogy* (romans US) : *Jedi Search* ; *Dark Apprentice* ; *Champions of the Force*
+ 12 ans : *Children of the Jedi* (roman US)
+ 14 ans : *The Crystal Star* (*L'Etoile de Cristal*, PdC)
+ 18 ans : *Correlian Trilogy* (romans US) : *Ambush at Corellia* ; *Assault at Selonia* ; *Showdown at Centerpoint*
+ 19 ans : *The Hand of Thrawn* (roman US, à paraître)
+ 23 ans : *Young Jedi Knights Trilogy* (romans US)

*Légende.* PdC : Presses de la Cité ; PP : Presses-Pocket ; PJ : Pocket Junior ; DHF : Dark Horse France. Les romans US sont tous publiés chez Bantam Books. Les BD US sont toutes publiées chez Dark Horse Comics US.

*Remerciements au scribe Julien Métifeux*




agents secrets, espions, contacts ou informateurs. Pour MJ en manque d'imagination !

**Alliance Intelligence Reports : Villains (US2)**
On prend les mêmes du côté impérial et on recommence. Parfois utile pour poser une ambiance « cinquième colonne » dans vos aventures, mais bon...

**Goroth, Slave of the Empire (US1) ; Flashpoint : Brak Sector (US1)**
Il s'agit de la description de deux secteurs galactiques sous contrôle de l'Empire. Deux bonnes campagnes potentielles pour peu que le MJ s'en donne la peine...

## Les aventures

Dans l'ensemble, elles sont de bonne qualité bien que pour la plupart conçues pour la 1re édition des règles. Un effort d'adaptation sera donc à prévoir. Je me suis borné à les classer par ordre de préférence, ce qui n'engage que moi, bien entendu...

**En français**
*Chasse à l'homme sur Tatooine* (US1/F1) ; *Commando Shantipole* (US1/F1) ; *Le domaine du Mal* (US1/F1, pour joueurs avertis) ; *Supernova* (US1/F1, mini campagne) ; *Meurtres dans la Cité des Profondeurs* (US1/F1) ; *Les étoiles jumelles de Kira* (US1) ; *Les coordonnées d'Isis* (US1/F1) ; *Pluie d'étoiles* (US1/F1) ; *L'enlèvement de Crying Dawn* (US1/F1) ; *La bataille du Soleil d'Or* (US1/F1) ; *Les Récupérateurs* (US1/F1) ; *Outrespace* (US1/F1, nul).

**En américain**
*Black Ice* (US1) ; *The Politics of Contreband* (US1) ; *Classics Adventures I* (US2, reprend *The Politics of Contreband* et *The Abduction of Crying Singer*) ; *Classics Adventures II* (US2, reprend *Graveyard of Alderaan* (très bon) et *Domain of Evil*) ; *Game Chambers of Questal* (US1) ; *Mission to Lianna* (US1) ; *Planets in the Mist* (US1) ; *Riders of the Maelstrom* (US1) ; *Classic Campaigns* (US2, campagne incluse dans le *Matériel de campagne*) ; *Otherspace II : Invasion* (US1, nul) ; *Scoundrel's Luck* (US1, solo) ; *Jedi's Honor* (US1, solo).

**La campagne DarkStryder (US2)**
(et *The Kathol Outback* (US2), 5 aventures supplémentaires, et *The Kathol Rift* (US2), encore 5 aventures)
Obligeant les joueurs à incarner un personnage bien précis (à la manière de *DragonLance* pour *AD&D*) et ayant pour thème l'ouverture d'une nouvelle route spatiale, il manque à cette campagne longtemps attendue le souffle épique des films. Pour y pallier, ses concepteurs ont bien tenté d'y intégrer un grand ennemi ainsi qu'une quête, sans pour autant véritablement réussir à convaincre. Il n'en demeure pas moins que le tout est fort sympathique et a le mérite d'intégrer la quasi-totalité des poncifs du genre SF.

## Les Star Wars Journal (US2)

Les *Star Wars Journal* sont des suppléments trimestriels « fourre-tout » d'excellente qualité (onze à ce jour). On y trouve pêle-mêle des aventures (pour la 2e édition) présentées de façon traditionnelle ou sous forme de petites nouvelles, mais aussi des articles complémentaires aux suppléments déjà parus (comme *Morts ou vifs*), la présentation de nouveaux équipements (les armures, les émetteurs subspatiaux...) ou des previews (un scénario d'introduction à la campagne *DarkStryder* par exemple). A noter la récente parution d'un *Best of Star Wars Journal* reprenant le meilleur des volumes 1 à 4, dont l'achat se justifie pleinement pour se faire une idée...

## Que choisir

Précisons que WEG réédite à tour de bras ses suppléments sous prétexte d'adaptation à la 2e édition des règles. Si vous ne les possédez pas et si vous êtes anglophiles, ayez tendance à les privilégier car ils contiennent bien souvent des informations inédites. Dans le cas contraire, passez votre chemin.
Et comme aurait pu dire Obi-Wan : « Remember... The Force and Casus will be with you... always ! »

**Philippe Rat**
**illustration : Eric Puech**

## Encore plus ?

*Voici donc le Top 5 des meilleurs bouquins hors JdR directement exploitables par les plus furieux d'entre vous. Comme il se doit, ils sont en américain et assez difficiles à trouver hors Paris...*

*The Essential Guide to Vehicules and Vessels, de Bill Smith (Boxtree). Pas moins d'une centaine de vaisseaux et véhicules présentés à chaque fois avec une illustration « blueprint » pleine page et un texte court mais instructif. Avec, en prime, un résumé de toutes les corpos qui les fabriquent. Le top du tech...*

*The Illustrated Star Wars Univers, de Ralph McQuarrie et Kevin J. Anderson (Bantam Spectra Books). Il s'agit d'une sorte de compilation d'articles d'agence de tourisme présentant toutes les planètes cultes de la saga y compris, et surtout, Alderande et Corruscant. Servi par de superbes illustrations, le texte est écrit par un autochtone, ce qui lui donne un petit air d'authenticité fort sympathique. Certes, il est cher (35 $), mais franchement, ça vaut le coup de casser le cochon...*

*The Essential Guide to Characters, de Andy Mangels (Del Rey SF). Ce manuel présente l'histoire d'une centaine de personnages (toutes époques confondues) de façon très détaillée. Le who's who de la galaxie en quelque sorte...*

*Star Wars Technical Journal, de Shane Johnson (Boxtree). Compilation des trois « Starlog Technical Journals » consacrés respectivement à Tatooine, aux forces impériales et enfin à la Rébellion. Le texte louche parfois sérieusement du côté des suppléments WEG, mais la profusion des illustrations et des plans en tout genre justifie largement son achat.*

*A Guide to the Star Wars Univers, de Bill Slavicsek (Del Rey SF). Il s'agit d'un gros dictionnaire d'environ 500 pages écrit au moment de la parution de la trilogie Nouvelle République. Il n'est donc plus tellement à jour mais permet de s'y retrouver dans la profusion des personnages et des planètes de la saga...*

# DESTINATION AVENTURE

## Le jeu de rôle sans peine

# La première fois...




**Vous avez sauté le pas et décidé de devenir MJ, soit meneur de jeu. Première étape : acheter votre premier jeu de rôle... Courage, cela va bien se passer... Les présages sont bons : le métro n'est pas en grève, la petite amie est encore en vacances... et la grand-mère a été généreuse... Mais soudain, c'est l'angoisse : quel jeu choisir ? Du calme, ce n'est pas si dur, il suffit de se poser les bonnes questions... Et prenez des notes, je ne répéterai pas !**

## Ça ressemble à quoi un jeu de rôle ?

Un jeu de rôle, c'est avant tout un gros livre ou une grosse boîte avec plein de choses à lire. Il contient les règles de simulation et le « monde », c'est-à-dire l'environnement de toutes les histoires qui peuvent être jouées avec lui.

Important à savoir : contrairement aux autres types de jeux, le jeu de rôle nécessite, en plus du « gros livre de base », d'être complété par un certain nombre de « suppléments ».

Les plus nombreux sont les scénarios (les histoires). Une histoire peut en effet être jouée en une seule séance, ce qui oblige à acheter ou inventer une nouvelle histoire à chaque partie. Il y a aussi les suppléments apportant plus d'informations sur le monde (des descriptions plus détaillées, de nouveaux pays, peuples, etc.) ou, beaucoup plus rares, sur les règles.

Il ne faut pas oublier l'« écran de jeu », un paravent de carton qui sépare le meneur de jeu des joueurs. Il rassemble le résumé des règles de simulation côté MJ et sert à cacher les plans et le scénario aux regards indiscrets des joueurs.

## En fait, c'est quoi un jeu de rôle pour MJ débutant ?

Un bon jeu pour MJ débutant est un jeu :

— qui est édité en français ;

— dont les règles sont à la fois bien expliquées et pas trop compliquées ;

— dont le monde est facilement assimilable ;

— et qui dispose déjà de nombreux scénarios.

Les règles des jeux récents sont en général simples et peu volumineuses. La tendance actuelle est en effet de privilégier l'ambiance au réalisme de la simulation. Les jeux plus anciens sont plus compliqués. La plupart d'entre eux ont rejoint le rayon dinosaures dans les couches fossiles des ludothèques. Il en reste cependant quelques-uns en liberté : le célèbre *Donjons & Dragons* (alias *AD&D*), *Rolemaster*, *Gurps*, *Rêve de Dragon*... Inutile de se faire peur avec, vous y toucherez quand vous serez plus aguerri !

Au niveau du monde, du cadre des aventures, chaque jeu de rôle en développe un, avec la plupart du temps un grand luxe de détails. Il y en a de totalement originaux (*Rêve de Dragon*, *Warhammer*, *Château Falkenstein*...) et d'autres tirés de romans ou de films (*L'appel de Cthulhu*, *Ambre*, *Star Wars*...). Le plus simple pour un premier achat est de choisir un jeu inspiré d'une œuvre. L'accès est en effet plus facile. Le contexte étant connu, le MJ peut se concentrer sur les règles. Quant aux joueurs, ils entrent, pour la même raison, plus facilement dans la peau de leurs personnages. Il est plus facile de jouer un contrebandier comme Han Solo dans l'univers de *Star Wars* que de jouer un Hybride, membre de la Confrérie rouge au sein du grand empire stellaire des Mille Soleils. Méditez cette pensée, mes frères...

## Les trucs à savoir avant...

La couverture vous plaît ! Le thème vous branche ! Il y a plein de dessins de fifilles peu vêtues à l'intérieur ! Stop ! C'est le moment de prendre un peu de recul et d'avoir un regard critique. Et posez-vous quelques questions. Après vous ferez ce que vous voudrez...

### Est-ce que ce jeu contient tout le nécessaire pour jouer ?

C'est LA question à poser. Là, pour jouer tout de suite, immédiatement, le MJ doit avoir : les règles de simulation, la description du monde (ces deux éléments étant le plus souvent regroupés dans un gros livre ou une grosse boîte de base), un écran de jeu, des dés et au moins d'un scénario d'aventure.

Il manque régulièrement quelque chose. Ce sont souvent les dés et l'écran de jeu, parfois aussi l'aventure. Si ce n'est que cela, on peut se débrouiller : récupérer des dés ailleurs, feuilleter les règles pour repérer les tableaux importants (en faire des photocopies), trouver une aventure dans un numéro de *Casus Belli*...

De temps en temps, c'est le monde qui n'est pas complet, ou bien il faut carrément l'acheter à part. C'est rare, mais ça arrive (*Gurps*, *AD&D*). Prudence, donc ; n'hésitez pas à poser la question au vendeur !

### Et la suite ?

Dans la boutique, repérez l'endroit où est rangé le jeu et comptez le nombre de suppléments parus pour lui. Plus y en a, mieux c'est... et pour deux raisons.

Cela veut d'abord dire que le jeu a du succès et que vous aurez de quoi jouer pendant longtemps. Cela veut dire aussi que beaucoup de gens y jouent déjà, et donc que vous trouverez facilement, dans des clubs ou des boutiques, des gens pour vous expliquer des points précis ou même jouer. (Voir liste des clubs d'initiation p. 100.)

### Est-ce un jeu en français ou en américain ?

Seules les grosses pointures américaines sortent en français, ce qui veut dire que lorsque le jeu traduit parait, il existe déjà toute une flopée de suppléments en v.o. Par exemple, *Gurps* dispose d'une demi-douzaine de suppléments français et de plus de cent aux États-Unis ! Si vous connaissez bien l'anglais, vous pouvez puiser dans cette manne ; sinon il ne vous reste qu'à prier pour qu'elle soit traduite.

### Est-ce un jeu à « archétypes » ?

Là, on entre dans des considérations de règles. Pour un débutant, joueur ou meneur de jeu, le plus difficile est de créer un personnage, parce qu'il y a plein de paramètres à prendre en

Les Crapougnats










compte et parce qu'il faut bien connaître le monde (donc avoir joué) pour créer un « bon » personnage. Bref, c'est pas simple.

Des jeux comme *Star Wars*, *Shadowrun* ou *Oniros* proposent des archétypes, c'est-à-dire des types de personnage pratiquement tout faits. Il ne leur manque qu'une petite touche personnelle et un nom pour se jeter dans la partie. Facilité, jouabilité.

## Des thèmes et des jeux

Les grands thèmes du jeu de rôle sont les mêmes que ceux des romans ou du cinéma d'aventure, soit le médiéval-fantastique, l'horreur, la science-fiction et l'espionnage...

Il y a trop de jeux pour que nous puissions tous les présenter ici. Nous avons donc sélectionné les principaux, choisissant les titres facilement disponibles en français, qui sont soit des adaptations d'œuvres connues, soit des jeux vraiment orientés débutants.

### Château, dragons, magiciens et chevaliers

Le médiéval-fantastique est le thème le plus ancien du jeu de rôle et, de loin, le plus représenté. Malheureusement, il n'offre pas de choix évident pour un MJ débutant, tous les jeux existants ayant leurs défauts. Désolé...

**Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (Hexagonal)**

C'est l'adaptation du célèbre *Seigneur des Anneaux*. Le jeu date un peu et n'est pas vraiment fait pour les débutants : trop de règles et une présentation confuse. Cependant, les suppléments sont nombreux et, si vous aimez J.R.R. Tolkien, c'est LE jeu. A noter que l'on ne joue pas pendant les événements des romans, mais un peu avant, détail qui peut gêner un puriste. (Voir article dans CB n° 92.)

**Gurps Conan (Siroz)**

L'adaptation de l'œuvre de Robert Howard est fidèle, mais le jeu n'est là non plus pas orienté débutants. Les règles sont nombreuses, et surtout il y a peu de scénarios parus, ce qui oblige à inventer rapidement des histoires (et c'est un grand défi pour un débutant !). (Voir articles dans CB n° 79 et 86.)



**Elric, Hawkmoon (Oriflam)**

Avec ces jeux on entre dans le monde de Michael Moorcook, un autre monstre sacré du médiéval-fantastique. Le système de règles est simple et les suppléments honorablement nombreux. De plus, la revue *Tatou* publie régulièrement des scénarios. Ces jeux peuvent convenir à des débutants, même s'ils n'ont pas été conçus dans ce sens. (Voir articles dans CB n° 74 et 79.)



**Warhammer (Descartes Éditeur)**

Développant un monde original assez violent, *Warhammer* est un jeu simple et riche qui dispose de nombreux suppléments. Son seul défaut est que son monde est original, ce qui oblige à l'apprendre. (Voir article dans CB n° 64.)



**Oniros (Multisim)**

Ce jeu est spécifiquement écrit pour les débutants. C'est la version « allégée » du jeu *Rêve de Dragon*, dont les scénarios peuvent être utilisés. C'est un jeu à archétype, d'où simplicité de la création de personnage, et trois aventures sont fournies de base. La seule chose compliquée est la magie. Il a le même défaut que *Warhammer* : son monde est original. (Voir article dans CB n° 84.)



**Un mot sur Donjons & Dragons**

On ne peut pas parler de médiéval-fantastique sans dire un mot de *AD&D*, le dinosaure en chef des jeux de rôle, à la fois le plus vieux et le plus connu. Les règles sont nombreuses et c'est surtout le plus incomplet des jeux : entre les différents suppléments « indispensables », c'est pratiquement une bibliothèque qu'il faut acheter avant de commencer à jouer... Ce n'est donc pas vraiment un jeu à conseiller aux débutants.



### Vampire, loup-garou, sorcier et monstres indicibles

L'horreur est un autre thème important du jeu de rôle. Il vient tout juste après le médiéval-fantastique, mais le choix n'est pas très vaste.



**L'appel de Cthulhu (Descartes Éditeur)**

Lovecraft est l'un des grands maîtres de la littérature d'horreur. Son œuvre a inspiré un jeu qui en France est aussi connu que *AD&D*. Bien qu'il ne soit pas vraiment fait pour, *L'appel de Cthulhu* a de nombreux avantages pour un débutant : les règles sont simples (la création de personnage est un modèle de clarté), le monde est facile d'accès (les années 1920) et les suppléments sont très nombreux. De plus, il occupe une place à part. C'est avant tout un jeu d'ambiance et d'enquête avec peu de combats, ce qui privilégie (au niveau des personnages) la logique et la déduction à la force brute. Ce jeu est, par excellence, à conseiller à des joueuses, surtout pour une première partie. (Voir articles dans CB n° 54 et 70.)



**Deux extrêmes**

*Parmi les jeux tirés d'œuvres littéraires, Descartes a aussi publié : **Thoan**, d'après la saga des **Hommes-Dieux** de P. J. Farmer et **Ambre** d'après Roger Zelazny. Mais un MJ débutant devra attendre pour les découvrir, car les règles du premier sont nombreuses et très simulationnistes, et le second ne guide pas beaucoup le meneur de jeu.*



**Vampire (Hexagonal)**

Les romans d'Anne Rice (*Entretien avec un vampire*) ont inspiré ce jeu. Les personnages sont des vampires évoluant à notre époque, aux États-Unis. C'est un jeu d'ambiance aux règles simples. Il a derrière lui pas mal de suppléments, dont bon nombre en anglais. A conseiller à ceux qui préfèrent jouer du côté noir. Plaît aussi aux filles. (Voir article dans CB n° 66.)

Il existe aussi un jeu sur les loups-garous ▷

**Vous n'êtes pas tout seuls !**

*● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.*

## Glossaire

**Abréviations** : Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom : TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution), etc.

**AD&D** : Advanced Dungeons & Dragons (Règles avancées de Donjons & Dragons, le JdR médiéval-fantastique le plus joué au monde).

**Background** : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

**Campagne** : Terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

**D6, d10, d100** : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un d6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

**Écran** : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance côté joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

**Feuille de personnage** : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques).

**GN** : Grandeur-nature.

**Grandeur-nature** : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

**Grosbill** (n. m. et adj.) : Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la limite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant ; b) de pulvériser le scénario plutôt que de le résoudre. Terme consacré par Casus Belli d'après le surnom d'un joueur réel.

**Grosbillisme** : Façon de jouer du joueur grosbill.

**Jeu de cartes** (à jouer à et collectionner) : Jeu stratégique et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

- **Paquet de base** (ou starter) : règles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer.
- **Pochette-recharge** (ou booster) : Assortiment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection.

**Jeu d'Histoire** : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

**JdR** : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

**JpC** : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

**MJ** : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

**Murder-party** : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

**Niveau** : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...).

**PJ** : Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

**PNJ** : Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

**Rôliste** : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

**Roleplay** : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur.

**Scénario** : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

**Scénario linéaire** : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

**Scénario ouvert** : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

**Semi-réel** : Autre terme désignant le grandeur-nature.

**Supplément** : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

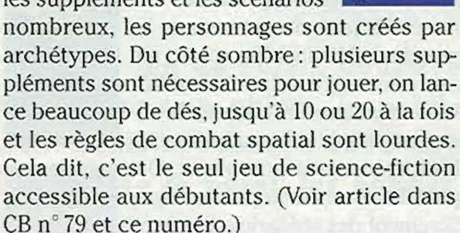
**Wargame** : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

avec les mêmes règles que *Vampire* (*Loup-garou* ; Hexagonal).

## Planète, hyperespace, matrice et laser

La science-fiction est un peu le parent pauvre du jeu de rôle. Elle peut difficilement aligner le dixième des titres comparé au médiéval-fantastique. Le choix est donc réduit, voire nul.

**Star Wars (Descartes Éditeur)**



Qui ne connaît pas la trilogie de George Lucas ! Côté clair de la Force : le jeu de rôle est fidèle à l'œuvre, les règles sont simples, les suppléments et les scénarios nombreux, les personnages sont créés par archétypes. Du côté sombre : plusieurs suppléments sont nécessaires pour jouer, on lance beaucoup de dés, jusqu'à 10 ou 20 à la fois et les règles de combat spatial sont lourdes. Cela dit, c'est le seul jeu de science-fiction accessible aux débutants. (Voir article dans CB n° 79 et ce numéro.)

**Un mot du cyberpunk**

Plusieurs jeux utilisent ce thème d'anticipation (*Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Gurps Cyberpunk*), mais aucun n'est tiré d'une œuvre littéraire (quoique presque tous fassent référence à *Neuromancien* de William Gibson). De plus, la Matrice et le côté très technologique du thème rendent l'abord difficile. A garder pour plus tard.

## Double zéro et Walther PPK

L'espionnage est l'autre parent pauvre du jeu de rôle. Il n'y a en français qu'un seul jeu, mais ce n'est pas le moindre et, de toute façon, il est parfait pour débuter.

**James Bond 007 (Descartes Éditeur)**




Palaces, panache, savants fous, belles voitures et jolies filles, voilà l'ambiance de ce jeu, tout à fait fidèle aux films qui tous ou presque font l'objet d'un scénario de jeu. Il y a plus simples comme règles, mais elles sont bien expliquées. Pour ceux qui apprécient Sean et le flegme britannique, c'est le jeu pour débuter. (Voir article dans CB n° 70.)

## Deux trucs en plus...

● **Combien ça coûte ?** Un jeu de rôle vaut entre 200 et 300 F, un écran de jeu 100 F, un supplément de jeu entre 100 et 200 F et un dé spécial (d10, d8, d20, etc.) 5 F. Pour les résidents de Krasnoiarsk, il faut évidemment convertir en roubles (prévoir la brouette) et pour les indigènes d'Irian Jaya en jolis coquillages marbrés... ou en sel.

● **Où acheter des jeux de rôle ?** Les jeux de rôle sont vendus dans des boutiques spécialisées. Il y en a une petite centaine en France, surtout à Paris et dans les principales grandes villes (voir les publicités partout dans ce numéro). Elles sont tenues par des gens qui connaissent leur domaine. N'hésitez pas à leur demander conseil...

Pour ceux d'entre vous qui sont exilés aux Kerguelen, il existe des boutiques de vente par correspondance (voir également les pubs).

**Pierre Lejoyeux**
**illustration : DGx**

### Sujets des précédents numéros

- Choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, mini aventure (n° 80)
- Impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83)
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85)
- Maîtrisez le temps (n° 86)
- Jouer en campagne (1ère partie) (n° 87)
- Jouer en campagne (2e partie) (n° 88)
- Devenez meneur de jeu (n° 89)
- Les situations impossibles (n° 90)
- Pour des descriptions vivantes (n° 91)
- Je ne suis pas un numéro (n° 92)
- La vie ne commence pas au premier jet de dé... (n° 93)
- Enquête & prétextes (n° 94)
- Prends ton crayon et ta gomme (n° 95).

## Plus c'est accessible, moins c'est accessible

*Les règles courtes et simples laissent le novice se débrouiller seul dans tous les cas particuliers. Mais des règles complètes et guidées, donc longues, dépassent ses capacités d'assimilation... A vous de trouver votre voie entre ces deux tendances !*










## Simulacres, le jeu d'initiation de Casus

*Depuis plusieurs années, Casus Belli développe son propre jeu pour débutants : Simulacres. Il s'agit d'un jeu un peu spécial dit « multi-mondes ». C'est-à-dire que son système de règles peut s'adapter à tous les thèmes. Plusieurs univers complets (Cyber Age, Capitaine Vaudou, Sang-Dragon...) sont parus chez Descartes Éditeur ou en hors-série Casus. Simulacres a des règles simples, dispose d'un suivi dans Casus et a surtout l'immense avantage d'être bien moins cher que les autres jeux. Il est conseillé à ceux qui « veulent voir » sans trop s'engager. Alors jetez-y un coup d'œil, sinon, ça servirait à quoi que Casus y se décarcasse...*


CASUS
Belli
97
Cet
encart détachable
correspond aux pages 39 à 70.





Un scénario Casus Belli pour

**L'APPEL DE CTHULHU**

# Quelques mots d'amour

*Ce scénario s'adresse à des joueurs, des Investigateurs et un Gardien des arcanes moyennement expérimentés.*



## Contact !

Nous sommes le 10 mai 1924, en fin de soirée. Le temps est particulièrement doux à Buffalo, une ville de l'ouest de l'État de New York, non loin des chutes du Niagara. Soit dit en passant, cette célèbre attraction touristique peut être la raison de la présence des PJ dans la région. L'un des Investigateurs rentre paisiblement vers son hôtel... quand, soudain, un individu en guenilles, le regard fou, le heurte violemment. C'est un homme d'une quarantaine d'années, hirsute, mal rasé, qui sent un mélange de sueur rance et de terre. Ses mains sont couvertes de bandages crasseux. Avant que l'Investigateur puisse réagir, l'homme part en courant, non sans lui avoir jeté dans les bras une vieille sacoche en cuir qui sent le moisi. Le PJ aura beau faire, il est impossible de le rattraper. La rue est déserte, et l'incident n'a pas eu de témoins.

## La curiosité...

La sacoche est très usée et ne porte aucune marque distinctive. Elle contient en tout et pour tout une douzaine de lettres jaunies (sans les enveloppes). Ce sont des lettres d'amour, écrites par une certaine Anna, et adressées à un dénommé Peter. La plus ancienne est datée du 6 décembre 1911, la plus récente du 6 mars 1912. Elles se succèdent à raison d'une par semaine environ. Il y est question de mariage, de balades au clair de lune, d'émois féminins... et des fouilles que Peter dirige dans une grotte, qui le retiennent loin d'Anna. Toutes les lettres sont postées d'Avincton Manor. Dans la région, tout le monde sait que c'est une grande propriété, au bord du lac Érié, à quelques miles de la ville de Dunkik. Un PJ issu de la bonne société saura, en réussissant un jet de Connaissance, que les Avincton sont l'une des plus anciennes familles de Nouvelle-Angleterre.

Le lendemain, la photo de l'homme à la sacoche se trouve en première page du *Buffalo Tribune*. L'article qui l'accompagne devrait faire tiquer les Investigateurs... (voir l'encadré ci-contre)

## ... est un vilain défaut

Le premier PJ à avoir lu les lettres dans leur intégralité sera, dès la nuit suivante, sujet à des rêves. L'Immonde, le monstre de ce scénario, a le pouvoir de façonner les songes. Il utilise les lettres d'Anna comme un « point focal » pour s'introduire dans l'esprit de l'un des personnages. Il puise généreusement dans le passé et les frayeurs de sa victime, commençant par des visions vaguement inquiétantes, pour déboucher au bout de quelques nuits sur des cauchemars vraiment abominables.

L'Investigateur peut très bien ne pas se souvenir de son rêve, et savoir seulement qu'il était si terrifiant qu'il l'a réveillé. L'alternance entre les scènes bucoliques (une promenade romantique aux côtés d'un être aimé qui ressemble à Anna ou à Peter) et les songes horribles (les compagnons du PJ se transforment en monstres informes et entreprennent de le dévorer) s'avère aussi très efficace. Chaque nuit, faites discrètement un jet sous la Santé mentale de la victime. En cas d'échec, elle perd 1d3 points de SAN. Inutile de l'en informer, bien sûr! Elle se sent fatiguée, se réveille en sursaut .. Après avoir perdu 10 points de SAN, cet Investigateur n'arrive plus à s'endormir. Pour le reste du scénario, il sera appelé « le rêveur ».

Si les PJ contactent l'inspecteur Smith-Clark et lui racontent l'incident de la veille, il demande à ce qu'on lui remette les lettres. Au cours de la conversation, il leur apprend que les brûlures découvertes sur le corps sont sans doute dues à un acide très corrosif. Pour le reste... l'enquête est en cours, et les personnages n'ont plus à se mêler de rien.

De Buffalo, les recherches des Investigateurs peuvent s'orienter dans deux directions, l'asile d'aliénés de Crescent Lane ou la famille Avincton.

## Crescent Lane Clinic

L'établissement est relativement réputé dans le milieu médical. Fondé par un richissime philanthrope à la fin du siècle dernier, il est connu pour son approche moderne du traitement de la folie. Il est surtout fréquenté par des personnes de la bonne société, même si une demi-douzaine de lits sont réservés à des gens d'origine modeste. La clinique se trouve à l'écart de la ville de Manitowoc, au milieu d'un parc. Les PJ seront très aimablement reçus par le directeur, le professeur van Homond. Malheureusement, l'aliéniste se refuse à divulguer, pour cause de secret médical, la nature du mal dont souffrait Andrew Howard. Il pourra cependant apprendre aux PJ qu'Andrew a disparu en pleine nuit, le 23 avril. Si les Investigateurs le questionnent bien, van

Homond précise que dans les jours qui ont précédé la fuite de son patient, celui-ci se plaignait de ne plus pouvoir dormir...
S'ils ont su se rendre sympathiques aux yeux de van Homond, les PJ pourront visiter la chambre d'Andrew. Elle contient toutes les affaires du défunt : costumes, trousse de toilette, livres de poésie... Andrew n'a rien emporté. Il s'est enfui en chemise de nuit.
Vers le 15 mai, un second malade disparaîtra de l'asile. Lui aussi se plaignait de troubles du sommeil...

## Avincton Manor

Le parc de la demeure est entouré de hauts murs. Une grille en fer forgé donne accès à une allée qui mène au manoir. Ce dernier n'est pas visible de la route. La maison des gardiens jouxte la grille.
Il est extrêmement difficile de pénétrer dans la propriété. En revanche, on peut assez facilement apprendre au village que mademoiselle Anna vit toujours ici, et qu'elle ne s'est jamais mariée avec monsieur Peter, ce dernier ayant disparu il y a des années.
Si les PJ arrivent à convaincre le gardien qu'ils ont des éléments nouveaux sur la disparition de Peter (par exemple en lui montrant les lettres), il finit par aller prévenir sa patronne. Il revient après quelques minutes, pour leur annoncer que mademoiselle Anna Avincton va les recevoir.
Le manoir Avincton, qui fait face au lac Érié, est une immense bâtisse grise, d'une absolue tristesse. Même sous le soleil de ce début de mai, tout semble empreint d'une mélancolie inquiétante. Le rêveur sera plus sensible que les autres personnages à cette atmosphère.
Les Investigateurs sont conduits par une gouvernante à la mine austère dans un grand salon lugubre et froid, où elle leur demande de bien vouloir attendre mademoiselle Avincton.
Quelques instants plus tard, madame Avincton, la mère d'Anna, fait irruption dans la pièce. C'est une femme d'environ soixante ans à l'allure inquiétante, vêtue de noir et portant de nombreux bijoux. Elle n'adresse pas la parole aux PJ, mais sonne un domestique et lui demande ce que veulent ces intrus... Elle murmure de temps en temps des phrases en latin, dont le sens échappe aux PJ. Elle semble mépriser totalement sa fille, et ne porte aucun intérêt à la découverte des lettres.
Madame Avincton se prend pour une sorcière. Elle a installé un laboratoire dans les caves de la maison, où elle se livre à diverses expériences, sans aucun résultat. Elle possède un nombre invraisemblable de livres de magie noire (un ramassis d'inepties, aucun n'est un réel support occulte). Les seules choses qu'elle soit parvenue à faire sont des poisons et des cataplasmes divers... Si vous vous débrouillez bien, les Investigateurs devraient la considérer comme hautement suspecte.
Sur ces entrefaites, Anna arrive et met gentiment sa mère à la porte. Cette jeune femme d'une trentaine d'années, à la longue chevelure noire, aux yeux délavés, semble apporter un peu de chaleur à la pièce. A première vue, elle semble triste et résignée, mais il émane d'elle une volonté de vivre extrêmement forte. Au début de l'entretien, elle se montre très froide. Elle a tant subi de déceptions, de faux espoirs colportés par des charlatans qui en voulaient à sa fortune ! La vue de ses lettres fait cependant craquer sa carapace. Les larmes aux yeux, elle demande aux PJ de l'aider à savoir enfin... Heureuse de s'épancher, elle raconte tout ce qu'elle sait aux PJ.
Elle rencontra le jeune Peter Saint-James en juin 1910. Le jeune homme était un ami de son frère, Henry Avincton. Très vite, ce fut l'amour fou. Anna et Peter se fiancèrent au printemps 1911. Peter, un brillant historien issu d'une famille fortunée, était un parti exceptionnel. Et puis, ils s'aimaient ! Le mariage fut fixé au 7 juin 1911. Fin 1910, Peter quitta momentanément sa fiancée pour se joindre à une expédition archéologique. Les fouilles se déroulaient dans le petit village de Kewaunee, dans le Wisconsin (Kewaunee se trouve à 25 km au nord de la ville de Manitowoc, sur les bords du lac Michigan). On venait d'y découvrir des vestiges indiens. Pendant les fouilles, Anna et Peter s'écrivirent toutes les semaines. La découverte, si elle semblait intéressante, se révéla en fin de compte moins capitale que prévu. Malgré tout, Peter paraissait content de son travail. Fin février 1911, tout ce qui pouvait être découvert semblait l'avoir été. La fermeture du chantier fut fixée à la mi-mars. Le 12, toute l'équipe quitta le camp. Le 13, Peter et son adjoint Thomas Castel devaient suivre avec le matériel... Les deux hommes ne furent jamais revus. Le matériel, la voiture et toutes leurs affaires furent découverts sur les lieux (exceptées les lettres d'Anna). Il n'y avait aucun indice, et la police locale classa rapidement l'affaire.
Anna embaucha un détective privé de Milwaukee, un dénommé Joe Lumley, qui ne trouva aucune piste et refusa de se faire payer. Elle ne s'est jamais mariée car aucun homme n'a pu lui faire oublier Peter...
Là-dessus, un garçon d'environ dix ans pénètre dans la pièce en criant « maman, maman ! ». En voyant les invités, il s'excuse, et Anna lui dit d'aller l'attendre dans une autre pièce... Si les PJ l'interrogent, elle leur explique qu'il s'agit en réalité de son neveu, le fils de son frère Henry. Sa mère est morte en couches, et Henry Avincton a trouvé la mort en France, en 1918. C'est elle qui l'a élevé, et l'enfant l'appelle maman. C'est la pure vérité, mais libre aux PJ de ne pas la croire...
Anna prête une photo de Peter aux Investigateurs et leur montre ses lettres, qu'elle garde dans un secrétaire. Elles n'apportent aucun indice supplémentaire. Peter semblait sincèrement amoureux d'Anna, et rien n'explique sa disparition.

## Joe Lumley, détective privé

À Milwaukee, Joe Lumley est relativement facile à trouver. Il possède un bureau minable, où il recevra les PJ. C'est un homme d'un cinquantaine d'années, ventripotent, le visage rougeaud, à moitié chauve et affligé d'une vilaine toux chronique. Il se souvient parfaitement de « la petite dame de la haute », mais essaye d'éluder au maximum les questions des Investigateurs. Selon lui, le fiancé a préféré filer à l'anglaise plutôt que se marier... Il prétend n'avoir trouvé aucun indice sur place, ni au camp des archéologues, ni à Kewaunee.

### Mort tragique d'un fou évadé

Peu après minuit, un policier a découvert le cadavre d'un homme d'une quarantaine d'années, près du théâtre Lincoln. Son corps portait de nombreuses traces de brûlures (particulièrement sur les mains), mais tout porte à croire qu'il s'est suicidé en s'ouvrant les veines à l'aide d'un tesson de bouteille.

Tôt dans la matinée, la police a annoncé que le corps avait été identifié. Il s'agit d'un dénommé Andrew Howard, qui avait disparu depuis plusieurs semaines de Crescent Lane Clinic, l'asile d'aliénés de Manitowoc (Wisconsin). On ignore encore comment et pourquoi il est venu à Buffalo. La police a lancé un appel à témoins. Si vous détenez des informations sur cet individu, veuillez contacter l'inspecteur Smith-Clark.

Toutefois, si l'on insiste intelligemment, il finit par craquer (si les PJ s'y prennent mal, il les flanque à la porte de son bureau). Ses révélations sont dramatiques à souhait. Il prétend que Kewaunee est un endroit maudit. D'après lui, Peter et son compagnon Thomas sont morts, emportés par la malédiction dont « le vieil Indien » lui a parlé... Il mentionne des démons vivant sous le lac et d'autres créatures terrifiantes. En fait, il en rajoute pour essayer de dissuader les PJ de se rendre là-bas.
Sous sa chemise, il porte une amulette indienne (jet de TOC), qu'il tripote si les PJ le pressent un peu trop de questions. Si on la lui retire (ce qui ne peut se faire que sous la contrainte), il est pris d'une terrible crise d'asthme, qui dégénère assez vite en embolie. Si on ne lui remet pas l'amulette autour du cou, il mourra dans les douze heures. S'il s'en tire ou si les Investigateurs lui semblent dignes de confiance, il leur avoue que l'Indien qui lui a raconté toutes ces histoires de démons lui a donné cette protection après sa visite sur le site des fouilles. En effet, après être descendu dans la caverne, il a souffert de cauchemars si épouvantables qu'ils l'empêchaient de dormir. Il a cru devenir fou, mais depuis qu'il porte ce talisman tout va pour le mieux, à part cette toux qui est restée... pour qu'il n'oublie pas, dira-t-il. Le vieil Indien s'appelait Engoulevent Placide. À l'époque, il était très âgé, et Lumley pense qu'il est mort depuis longtemps. Il indique aux Investigateurs l'endroit où il l'avait rencontré, dans un quartier pauvre de Kewaunee.

## Kewaunee

Kewaunee, 2 300 habitants, somnole paisiblement au bord du lac Michigan. Un peu à l'écart du ▷




centre-ville se trouve un quartier assez misérable, où l'on pourra rentrer en contact avec des Indiens et des métis. Apparemment, personne ne connaît d'Engoulevent Placide. Même les personnes âgées nient avoir connu quelqu'un qui portait ce nom... Toutefois, si les PJ se font vraiment remarquer, ils finissent par se faire aborder par un Indien d'une quarantaine d'années (de type très pur, comme le montre un jet d'Anthropologie). Il leur demande ce qu'ils veulent à Engoulevent Placide. En fonction des réponses des Investigateurs, il leur donne ou non rendez-vous en dehors de la ville, sur la berge du lac, à minuit.

Si les PJ s'y rendent, ils ne trouvent personne. Puis, au bout d'un certain temps, ils entendent du bruit sur l'eau, et voient enfin apparaître une pirogue. À son bord, le mystérieux inconnu et un vieillard en tenue indienne.

Le vieil homme se présente comme étant Engoulevent Placide. L'autre Indien est son fils. Engoulevent Placide interroge les PJ sur la raison qui les pousse à vouloir le rencontrer. Il s'exprime par énigmes et paraboles. Après quelques minutes de conversation, il s'adresse au rêveur, et lui annonce qu'il porte déjà sur lui la marque de l'Immonde. Bientôt, il rejettera son humanité. Quant à lui, il pourrait empêcher le rêveur de sombrer, mais cela ne servirait à rien, puisque « déjà l'Innommable s'ébroue dans sa fange » et que l'humanité va en mourir...

Le vieil Indien déteste les Visages pâles. Plus généralement, il en veut aux hommes qui ne respectent plus la nature... Il faudra faire preuve d'énormément de diplomatie pour qu'il exprime clairement ce qu'il sait et raconte la légende de l'Immonde. Si les Investigateurs, las de ses réticences, le menacent, son fils sort un revolver. Il n'hésitera pas à s'en servir...

## Engoulevent Placide parle

« Lorsque le Grand Esprit souffla sur le monde, il donna naissance à toutes les créatures qui peuplent les plaines, les lacs et les montagnes. À chacune, il accorda un don. L'aigle reçut son regard perçant, la truite sa couleur d'argent, le bison sa force, et ainsi de suite. L'homme choisit le langage. Cependant, il y eut une contrepartie. En effet, le Grand Esprit réunit toutes ses créatures et leur demanda d'emprisonner l'Immonde, un terrible démon. Tous acceptèrent. L'homme, ayant reçu le don le plus important, fut chargé de la tâche la plus difficile.

L'Immonde régnait encore sur la terre, certes affaibli par le souffle du Grand Esprit, mais pas vaincu... L'homme et les animaux réussirent, par maintes ruses, à l'attirer près du Grand Lac où le lièvre, le renard et d'autres avaient creusé un piège fatal. L'aigle avertit l'homme de l'approche de l'Immonde juste à temps pour que le piège se referme sans que les créatures du Grand Esprit ne soient blessées.

Génération après génération, les gardiens se relayèrent auprès de la prison de l'Immonde. Puis vint l'homme blanc. Mais même alors, il y eut toujours un gardien capable de protéger le lieu. Hélas, un jour, des hommes blancs, au nom de ce qu'ils appellent connaissance et qui n'est que duperie, ouvrirent la porte à l'Immonde. Depuis ce jour trois fois maudit, le monde se meurt... Déjà la truite a déserté les rives du lac, mais il ne sert à rien de fuir, la fin des temps arrive... »

## Documentation

Les renseignements suivants sont dispersés entre Kewaunee et Milwaukee. Les Investigateurs qui écument les mairies, les bibliothèques et les archives de journaux en récupéreront tout ou partie, selon les besoins de votre histoire.

- De début décembre 1911 à début mars 1912, Peter Saint-James et son équipe ont effectué des fouilles dans une caverne située près de la côte, à une dizaine de kilomètres de Kewaunee. Les parois de cette grotte portaient des peintures en très mauvais état, mais d'un grand intérêt historique. En effet, les exemples de peinture murales indiennes ne sont pas légion. Ces fresques n'ont pas pu être datées, mais il est probable qu'elles n'étaient pas très anciennes au moment de leur découverte (sans doute moins d'un siècle). Quelques photos floues sont conservées à la mairie de Kewaunee. Avec une bonne loupe et une belle imagination fertile, on peut y voir des animaux stylisés.

- Dans des niches ont été trouvées deux statuettes en excellent état, l'une représentant un aigle anthropomorphe et l'autre un être hermaphrodite. Ces deux pièces, d'une grande qualité artistique, n'ont pas été datées avec précision. Cependant, elles sont probablement très anciennes (sans doute antérieures à la venue de l'homme blanc). L'aigle est conservé à la mairie de Kewaunee, l'hermaphrodite prend la poussière dans une réserve du musée historique de Milwaukee.

- On découvrit aussi quelques sculptures dans la grotte et sur les rochers environnants, mais elles étaient en très mauvais état (comme les fresques, elles évoquent vaguement les animaux, mais l'érosion les a presque complètement défigurées).

- Le journal de bord de l'équipe de fouilles est conservé au musée de Milwaukee, mais sa lecture n'apportera rien.

## Une visite à la grotte

La grotte se trouve dans les bois, à l'écart de la route, à quelques mètres de la rive du lac Michigan. Peu avant d'arriver à l'entrée, les Investigateurs aperçoivent les ruines d'une cabane en bois (construite par les archéologues). S'ils s'en approchent, les PJ réussissant un jet de POU x 5 auront une vision. Soudain, la cabane paraît être en parfait état. Il fait nuit. Une voiture est garée dehors. Par la fenêtre allumée, derrière le rideau, on distingue un homme en train d'écrire, penché sur une table. Une silhouette s'approche de lui par derrière, brandit une hache et frappe... La vision disparaît pour laisser la place à la réalité : une cabane en ruine, rongée par la végétation. Sa visite n'apprendra rien. Elle est vide.

La grotte se trouve un peu en contrebas. On y entre par un passage étroit, où il faudra ramper. L'intérieur est passablement décevant : elle mesure à peine deux mètres sur trois, et les peintures rupestres sont encore en plus mauvais état que sur les photos. Il est bien difficile de trouver une signification à ces quelques taches de couleur rongées par la mousse ! Il flotte une odeur bizarre dans la grotte. Un jet de Chimie réussi indique que c'est celle, très caractéristique, de l'acide sulfurique...



## ES PNJ

### Pour L'appel de Cthulhu

▶ ***Anna Avincton, cœur brisé***

FOR 10 DEX 11 INT 14 CON 12
APP 16 POU 13 TAI 12
SAN 65 EDU 13 PdV 12

*Compétences* : Éloquence 45 %, Histoire 35 %, Occultisme 20 %, Psychologie 25 %, Premiers soins 50 %.

▶ ***Camilla Avincton, sorcière sur le retour***

FOR 13 DEX 11 INT 11 CON 12
APP 13 POU 15 TAI 11
SAN 70 EDU 14 PdV 11

*Compétences* : Botanique 30 %, Chimie 30 %, Monter à cheval 50 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Occultisme 75 %, Psychologie 20 %.

▶ ***Joe Lumley, détective privé maudit***

FOR 14 DEX 11 INT 11 CON 13
APP 10 POU 10 TAI 14
SAN 40 EDU 13 PdV 13

*Compétences* : Armes de poing 50 %, Baratin 70 %, Conduire auto 60 %, Droit 45 %, Trouver objet caché 50 %, Se cacher 40 %.

▶ ***Engoulevent Placide, chaman récalcitrant***

FOR 10 DEX 13 INT 17 CON 12
APP 11 POU 15 TAI 16
SAN 75 EDU 14 PdV 14

*Compétences* : Botanique 40 %, Éloquence 50 %, Géologie 40 %, Histoire naturelle 40 %, Légendes indiennes 60 %, Pêche 80 %, Premiers soins 60 %, Psychologie 50 %, Suivre une piste 60 %, Tir à l'arc 40 %.

▶ ***Peter, épave meurtrière***

FOR 16 DEX 16 INT 5 CON 18
APP 5 POU 13 TAI 11
SAN 0 EDU (15) PdV 15

*Compétences* : Camouflage 50 %, Chasser 80 %, Grimper 50 %, Nager 60 %, Se cacher 60 %.
*SAN* : 0/-1 s'il est reconnu.

▶ ***L'Immonde, serviteur d'Ithaqua***

FOR 18 DEX 12 INT 16 CON 14
POU 15 TAI 19 PdV 33

*Armes* : Tentacules 50 %, 1d6 + acide (moyennement corrosif, voir p. 32 des règles).
*Sorts* : Domination, Envoyer des rêves.
L'Immonde s'est retrouvé piégé dans la grotte à la fin de la dernière période glaciaire. Depuis, il est immobilisé. Cela ne fait que dix ans qu'il a commencé à s'éveiller. Il est sensible aux blessures causées par le feu ou par des armes magiques. Les autres attaques ne lui font aucun dégât.
SAN : 1/1d10.

Si certains Investigateurs ont réussi leur jet de POU x 5 près de la cabane, faites-leur en faire un second. S'il est réussi, ils auront une nouvelle vision.
Des Indiens peignent les parois de la grotte, tandis qu'un aigle tournoie dans le ciel. De nombreux animaux vont et viennent, apparemment nerveux. Soudain l'aigle plonge vers les hommes. Ceux-ci sortent de la grotte. Une chose informe s'approche d'eux en rampant (jet de SAN, perte 0/1d4). Elle pénètre dans la grotte et se met à se tordre en tous sens, puis s'enfonce dans le sol. Celui-ci se reforme derrière elle. Les hommes entrent dans la grotte, placent deux statuettes dans des niches... et la vision s'achève.
Un jet de TOC réussi dans la grotte met en évidence une chatière dissimulée (assez habilement) sous une grosse pierre, dans un coin sombre de la pièce. Les personnes ayant une TAI supérieure ou égale à 12 ne pourront pas emprunter ce passage, qui se dirige vers le bas (il conduit à l'antre de l'Immonde).
Une fouille minutieuse des environs montre, un peu plus loin sur la berge, des traces de pieds nus sortant de l'eau. Des plongeurs aguerris pourront découvrir, un peu plus loin, l'entrée d'une grotte sous-marine et un siphon qui mène également à la caverne du monstre.

## La vérité est enfin là !

Peter Saint-James n'est pas mort. Vers la fin des fouilles, il découvrit la chatière et descendit dans le passage. Il rencontra alors l'Immonde et tomba sous sa domination. Il devint le serviteur zélé (et inconscient) de la créature, et empêcha subtilement les autres archéologues de trouver la chatière. Quand la créature comprit que l'équipe partait, elle tenta d'attirer Thomas Castel à elle... Mais celui-ci, plutôt corpulent, ne put descendre dans le passage. Il comprit que quelque chose d'étrange vivait en dessous... Il en parla à Peter, qui se mit en colère et sortit en claquant la porte. Thomas commença à rédiger un rapport sur la découverte de la chatière, demandant que les recherches se poursuivent avec une équipe de spéléologues...
C'est alors que Peter revint, une hache à la main. Il tua son collègue et livra son corps à la créature, en passant par la seconde entrée, sous le lac. Dans un dernier moment de lucidité, il ramassa ce qu'il avait de plus précieux (les lettres d'Anna) et rejoignit son maître.
Depuis, il sert efficacement l'Immonde en lui apportant de la nourriture (de petits animaux). Le monstre est maintenant assez fort pour appeler à lui d'autres personnes, en manipulant leurs rêves. Ses victimes doivent cependant être réceptives (c'est le cas de tous les pensionnaires de l'asile et du malheureux PJ rêveur). Andrew Howard, l'évadé de Crescent Lane Clinic, fut le premier à être attiré. La créature tenta de le dévorer, et le brûla grièvement. Pour se défendre, il se saisit de la sacoche contenant les lettres d'Anna, qui traînait depuis des années dans un coin de la caverne. Il eut la chance d'atteindre la sortie avant d'être rattrapé par l'Immonde. Poursuivi par les rêves du monstre, Andrew essaya de se débarrasser de la sacoche, et la confia par hasard à un Investigateur. Voyant que cela ne changeait rien à ses cauchemars, il se suicida.
Si les PJ n'interviennent pas, d'autres internés s'évaderont de Crescent Lane Clinic. Dès que l'Immonde aura dix serviteurs, il sortira de son repaire pour aller chasser. Petit à petit, il deviendra plus puissant...

## Confrontations

Si les PJ explorent de nuit les abords de la grotte, ils devraient finir par apercevoir une forme humanoïde, qui les observe depuis les fourrés. Cette créature est très alerte et se déplace silencieusement... C'est évidemment Peter, hirsute, couvert de crasse et de brûlures, et définitivement dément. S'il estime avoir une chance de vaincre, il attaquera les isolés. Se trouver nez à nez avec lui devrait sérieusement secouer les pauvres Investigateurs... S'il n'a pas de talisman indien, le rêveur aura très envie de le rejoindre, et de servir l'Immonde en sa compagnie pour l'éternité. Or, il est douteux qu'Engoulevent Placide fabrique un talisman pour un Visage pâle... et même s'il accepte, il lui faudra plusieurs jours.
On peut accéder à la prison de l'Immonde par la chatière de la grotte ou par siphon du lac. Ces deux accès ont été créés par le monstre qui, depuis des millénaires, dissout patiemment la roche de sa prison. Dans les deux cas, les PJ débouchent dans une caverne de forme irrégulière, où règne une puanteur atroce. Tapie dans un coin se trouve une énorme limace couverte de tentacules et de plaies suppurantes, d'où s'écoulent différentes substances chimiques, toutes nocives pour l'homme. À moins que les Investigateurs ne soient excessivement rapides et ne disposent d'une puissance de feu écrasante, la bataille finale risque fort de mal tourner. En effet, tout personnage se trouvant face à l'Immonde doit réussir une lutte POU/POU sous peine de passer sous sa domination.
La meilleure méthode pour vaincre le monstre est, en fait, la moins directe. Il suffit de racheter les deux statuettes indiennes (la mairie de Kewaunee et le musée de Milwaukee sont disposés à s'en dessaisir, moyennant quelques centaines de dollars) et de les replacer dans les niches de la première grotte. Ainsi, l'Immonde sera de nouveau coupé de l'extérieur.

## Conclusion

● Les Investigateurs ont remporté une bataille. Ont-ils gagné la guerre ? Peter, et tous ceux qui étaient déjà au pouvoir de l'Immonde, passeront toute leur vie à vouloir enlever les statues... et ils peuvent s'en approcher sans risques, contrairement au monstre.

● D'ailleurs, que vont-ils faire de Peter ? Sa place est dans un asile de fous, sous haute surveillance. Anna Avincton n'hésitera pas un instant à payer les frais. Mais il serait peut-être plus charitable de lui dire qu'il est mort, et de la laisser, enfin, refaire sa vie...

**Philippe Meunier**
**Illustration : Rolland Barthélémy**

# Camp de reconversion N 137

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers nouvellement créé et à un MJ moyennement expérimenté. Les joueurs peuvent être de tous niveaux d'expérience.



## Pris !

Cette histoire commence alors que les aventuriers se retrouvent autour d'un verre, dans le quartier de Käm, pas très loin de la place du Marché (les mélanges interraciaux sont tolérés dans ce secteur). Soudain, ils entendent, dehors, une gigantesque explosion. Un nuage de fumée s'élève d'un entrepôt, à quelques rues de là. Quelques minutes plus tard, une nuée d'engins volants humains se pose. Tous les accès du secteur sont bloqués par les miliciens et les forces de sécurité humaines.

Les haut-parleurs hurlent à la population de quitter ses habitations et de se réunir dans la rue. De toutes les directions arrivent alors des escouades antiémeute, équipées de matraques, qui fouillent les habitations et rabattent les gens vers la place Centrale. Ceux qui résistent sont roués de coups ou exécutés sommairement.

Les aventuriers peuvent suivre le mouvement ou tenter de résister. S'ils coopèrent, ils sont poussés sur la place sans que l'on touche à leur équipement. S'ils résistent, après un court combat avec les miliciens, ils sont matraqués et traînés de force sur la place. S'ils portent des armes visibles, elles seront confisquées. Vous avez toute latitude pour gérer cette introduction, mais n'oubliez pas que le but n'est pas d'exterminer le groupe. En revanche, si vous vous sentez en *forme*, vous pouvez développer une véritable course-poursuite dans le quartier, qui se terminera immanquablement par la capture des personnages.

Une fois la population réunie sur la place, un prêtre Dragon et sa garde personnelle, juchés sur une plate-forme antigravité, font leur apparition. La battue terminée, le prêtre prend la parole. À l'en croire, une grave négligence des habitants du quartier a provoqué la destruction d'un stock de produits dangereux. Pour assurer la sécurité de la population et l'éduquer convenablement, afin d'éviter qu'un tel accident se reproduise, les résidents seront installés quelque temps dans un camp de reconversion, non loin de la ville.

Après ce discours, tout le monde est entassé dans les transports humains. Pendant le voyage, les haut-parleurs des véhicules sermonnent les passagers et leur rappellent qu'ils sont exilés pour leur plus grand bien (et par leur faute !).

L'explosion a, bien sûr, été provoquée délibérément par les humains dans un entrepôt vide. Leur objectif est de fournir à leurs laboratoires quelques nouveaux spécimens, qui seront choisis pendant leur séjour au camp. Les autorités organisent parfois de telles rafles. Personne n'y échappe, quels que soient les laissez-passer que l'on présente ou l'immunité dont on jouit.

## Bienvenue au camp N137 !

Ce camp entouré de barbelés, hérissé de miradors et constamment patrouillé par des gardes brutaux, est situé au nord de Käm, à environ une dizaine de kilomètres de la ville. Il se trouve au milieu d'une plaine pelée, mais la forêt Blanche commence quelques kilomètres plus au nord. Le camp est constitué de quinze secteurs indépendants, pouvant chacun recevoir deux cents individus. Ils sont séparés les uns des autres par plusieurs kilomètres. Le secteur 12, celui des PJ, est dirigé par Indar, un darken nécrosien. La plupart des gardes (40 par secteur) sont des miliciens issus de toutes les races. Il n'y a que deux humains, chargés de superviser les opérations. L'un dirige l'infirmerie, le second assiste le nécrosien. À l'arrivée, tout le monde est sommairement fouillé. Il est possible de dissimuler de petites armes et surtout de l'argent (l'arrogance des humains débouche souvent sur la négligence. C'est l'un de leurs points faibles). Les PJ sont ensuite dirigés vers leur baraquement, dans le secteur 12.

À partir de ce moment, c'est à vous d'installer une ambiance lourde mais pas étouffante. Il est possible d'acheter certains gardes pour obtenir des services, et surtout pour prendre contact avec d'autres prisonniers. Des aventuriers prévoyants commenceront à prendre des notes en vue d'une éventuelle évasion. Pendant six jours, des groupes de prisonniers sont emmenés à l'infirmerie, au rythme de dix personnes par jour. S'ils restent sans rien faire, les aventuriers feront partie de la dernière fournée. Ils n'en ressortiront certainement pas indemnes (voir *Le mystère de l'infirmerie*). Ils ont donc six jours pour découvrir un moyen d'évasion. S'ils ne bougent pas, les événements se précipitent à partir du septième jour...



## Les lieux

Les personnages sont emprisonnés dans l'enclos C, dans le secteur 12 du camp. L'équipement confisqué est mis sous clef dans une réserve du bâtiment administratif.

Les baraquements sont de simples bâtisses de bois avec dix paillasses et un sanitaire. Le camp est entouré de grilles électrifiées (grâce à la centrale d'énergie), hautes de 6 m. Seules les grilles extérieures sont sous tension. Celles des enclos sont inoffensives. Un filet électrifié est tendu au-dessus du camp, à une hauteur de 5 m, pour empêcher l'évasion des créatures volantes.

**Les miradors.** Ils sont en bois, et hauts de 8 m. Il y a en permanence un garde par mirador, soit 13 gardes armés d'un arc darken.

**Les grilles d'accès.** Elles ne sont pas gardées, sauf celle qui se trouve au sud de la zone de récréation. Deux gardes armés de lance-pointes sont stationnés ici.

3 - **Grille principale**. L'accès au camp est contrôlée depuis la cabane 6.
4 - **Piste d'atterrissage**. Un turbojet stationne ici en permanence.
5 - **Zone de récréation**. Les prisonniers y sont parqués tous les après-midi. Il y a alors deux gardes par grille d'accès.
6 - **Cabane**. Elle contrôle l'ouverture de la grille principale. Un garde armé d'une arbalète de poing s'y trouve en permanence.
7 - **La centrale d'énergie**. Elle alimente les éclairages et les grilles du camp. À l'intérieur, il n'y a qu'un garde, armé d'un lance-pointes.
8 - **Mess et infirmerie**. Réservés au personnel du camp. Il n'y a que le cuisinier qui y habite.
9 - **Dortoirs du personnel**.
10 - **Garage et entrepôts**. Le camp ne possède aucun véhicule. On y stocke le matériel d'entretien.
11 - **Bureau administratif**. C'est ici que vivent les deux humains et le nécrosien.
12 - **Cuisine des prisonniers**. On y prépare une nourriture infecte et peu nourrissante.
13 - **L'infirmerie des prisonniers**. Un garde méfiant s'y trouve en permanence.
14 - **La fosse**. Les prisonniers récalcitrants y sont jetés et laissés quelques jours. Elle est fermée par une grille de métal et à moitié remplie d'eau croupie.

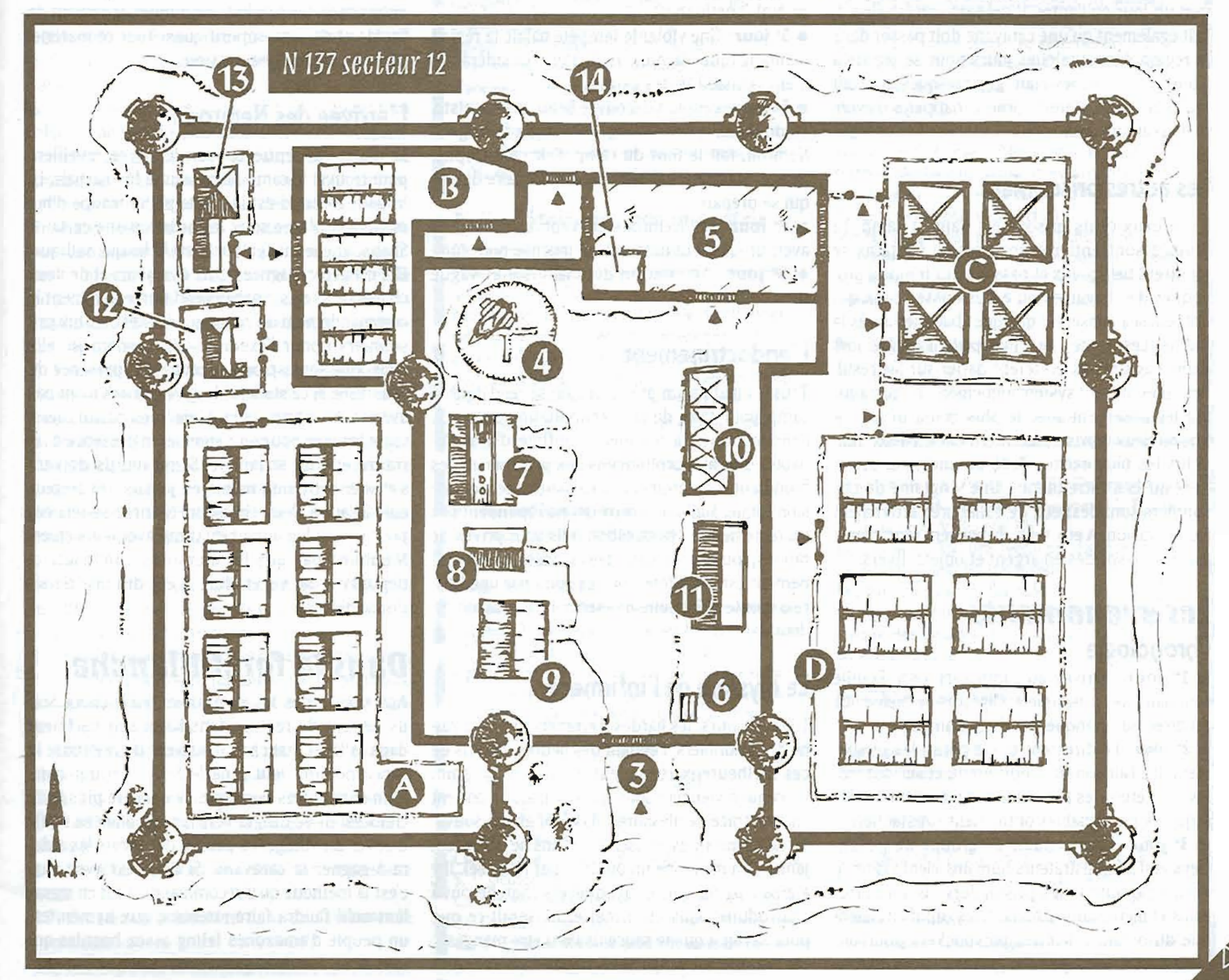
## Les résidents

### Le personnel

- Quarante miliciens assurent la garde du camp. Ces collaborateurs actifs du régime humain sont facilement corruptibles (et plein de préjugés. Pensez à bien appliquer la table des relations interraciales!). Il y a six delhions, vingt darkens, deux felings et douze woons. Les woons sont les plus corrompus. Convenablement payés, ils peuvent même aider les aventuriers à fuir vers la forêt Blanche. Dans ce cas, ils pourront indiquer la direction approximative du village woon le plus proche (tenez-en compte lors de leur fuite dans la forêt). À peu près tout le personnel est au courant de l'arrivée de la brigade Nemrod (voir plus loin) dès le sixième jour, et vendront chèrement l'information aux prisonniers. Ils haïssent tous les Nemrods.
- Le directeur nécrosien n'est pas vraiment un être maléfique. Il souffre de sa position actuelle et s'ennuie à mourir dans ce camp. C'est un être pathétique qui semble se désintéresser de tout. Toutefois, il se réveillera un peu lorsque les Nemrods prendront le contrôle du camp...
- Les deux humains sont des êtres ignobles, racistes, arrogants et prétentieux, qui ne voient dans les autres races que des sujets d'expériences plus ou moins abominables. Ils se montrent odieux avec le personnel du camp. Le médecin se nomme Yvan Lendellé et l'administrateur, Karl Steinbart.
- Le cuisinier des prisonniers est un ygwan nommé Slissssth. Sa nourriture est épouvantable, et il semble particulièrement antipathique. Pourtant, c'est un habile résistant antihumain. C'est un allié en or, à condition de gagner sa confiance. Il aide-

### Organisation d'une journée

- *6 h : Lever et corvées.*
- *7 h à 12 h : Endoctrinement.*
- *12 h à 13 h : Repas.*
- *13 h à 20 h : Repos.*
- *20 h à 22 h : Repas.*
- *22 h à 23 h : Sermons des hommes-dieux.*
- *23 h à 30 h : Repos.*
- *30 h à 31 h : Repas.*
- *32 h à 33 h : Sermons des hommes-dieux.*
- *34 h à 36 h : Corvées.*
- *36 h : Coucher.*



ra les aventuriers à s'évader, dans les limites du raisonnable. Contre une grosse somme d'argent, il peut organiser en quelques heures une diversion avec l'aide de partisans de l'extérieur. C'est l'une des solutions que vous pouvez utiliser pour relancer l'action si le groupe est totalement bloqué.

### L'espion

Un espion mélodien vit dans le secteur 12. Son but est de se renseigner sur tous les prisonniers pour découvrir conspirateurs et shaanistes. Faleidlostanemi, Fal pour ses amis, est un être retors, fourbe et difficile à démasquer. Son intérêt pour tous les prisonniers, quelle que soit leur race, est le seul véritable indice. Lors des périodes de temps libre, il passe son temps à discuter avec tout le monde. Si personne ne l'en empêche, il découvre le Shaaniste au bout de quatre jours. S'il est tué avant, la brigade Nemrod débarque dès le lendemain pour savoir ce qui est arrivé à son espion.

### Le shaaniste

Un shaaniste boréal nommé Bélïo est enfermé dans le même enclos que les personnages. Il est extrêmement prudent et ne confie son secret qu'à des gens de confiance. Sachant qu'il sera découvert un jour ou l'autre, il prépare son évasion. Il sait également qu'une caravane doit passer dans la région dans quelques jours pour se rendre à Nöm. Les caravanes étant gigantesques, il serait facile de s'y dissimuler pour échapper à d'éventuels poursuivants...

### Les autres prisonniers

Il y a deux cents prisonniers dans le camp. La plupart sont entièrement passifs. Certains se montrent belliqueux et passent leur temps à provoquer des bagarres ou à détrousser ceux qui ont réussi à conserver quelques babioles après la fouille. Les gardes ne s'interposent jamais lors d'une bagarre : ils préfèrent parier sur les résultats. Elles attirent systématiquement les humains, qui les observent avec le plus grand intérêt. À une ou deux reprises, ils enferment les deux individus les plus excités dans un enclos et attendent qu'ils s'entre-tuent... Une vingtaine de prisonniers sont désireux de collaborer activement à une évasion. À eux tous, ils peuvent réunir environ 800 hesprides en argent et objets divers.

## Les événements

### Chronologie

- **1er jour** : Arrivée au camp vers 18 h. Fouille sommaire des prisonniers. Discours de bienvenue du directeur, flanqué des deux humains.
- **2e jour** : Le directeur passe parmi les prisonniers. Il a l'air sombre, indifférent, et surtout très las. Toutefois, les prisonniers qui présentent des requêtes raisonnables obtiennent satisfaction.
- **3e jour** : L'après-midi, un groupe de généticiens et d'administrateurs humains vient visiter le camp et examiner les prisonniers. Ils sont arrogants et méprisants, comme si les captifs n'étaient que du bétail. D'habiles pickpockets pourront leur subtiliser un peu d'argent et quelques babioles. En profitant du moment où ils examinent un prisonnier dans la cour, un bon voleur, grâce à une diversion, pourrait dérober un scalpel laser dans la trousse d'examen d'un des humains.



- **4e jour** : À 37 h, un incident dans la centrale d'énergie désactive les grilles pendant trois heures. Les aventuriers peuvent s'en rendre compte s'ils sont réveillés et dehors (par exemple de retour d'une visite clandestine de l'infirmerie). Les gardes inspectent toutes les grilles. Un individu observateur pourra constater que celle qui se trouve au nord de la zone de récréation semble leur poser des problèmes. Cette zone restera défectueuse jusqu'au matin du septième jour (50 % de chances de mal fonctionner).
- **5e jour** : Une violente tempête balaie la région pendant toute la nuit, réduisant considérablement la visibilité des gardes.
- **6e jour** : L'espion découvre Bélïo, le shaaniste. Le directeur, prévenu de l'arrivée de la brigade Nemrod, fait le tour du camp, l'air catastrophé. Des personnages habiles pourront lui faire dire ce qui se prépare.
- **7e jour** : Les Nemrods arrivent au matin. Les aventuriers n'ont plus qu'une journée pour fuir.
- **8e jour** : Arrestation du shaaniste et vague d'exécutions.

### L'endoctrinement

Tous les matins, un prêtre Dragon se rend dans le camp pour faire de la « réhabilitation sociale ». Pendant toute la matinée, il inflige d'interminables discours prohumains aux prisonniers, les humiliant constamment. Il souhaite une soumission totale. Malheur à ceux qui ne répondent pas correctement à ses questions ! Ils sont privés de rations, fouettés ou jetés dans la fosse. L'endoctrinement est complété tous les soirs par une heure d'écoute obligatoire des sermons des hommes-dieux.

### Le mystère de l'infirmerie

Tous les jours, les gardes y emmènent une dizaine de prisonniers. Pendant des heures, les cris de ces malheureux résonnent dans tout le camp. Ceux qui reviennent sont épuisés, mais ne portent aucune trace de blessures. Ils n'ont aucun souvenir de ce qui s'y est passé. Et certains ne ressortent jamais (en moyenne un ou deux par fournée). Il y a gros à parier que les aventuriers chercheront à s'introduire dans l'infirmerie, ne serait-ce que pour savoir à quelle sauce ils vont être mangés... L'infirmerie est un petit bâtiment de béton sans fenêtres, avec une seule porte. Celle-ci donne sur une petite salle, gardée jour et nuit par un milicien armé d'un lance-pointes. Ce vestibule ouvre sur un banal cabinet médical, parfaitement équipé. C'est ici que le médecin du camp pratique la plupart de ses examens. Le mur du fond pivote. Derrière, un escalier bétonné descend jusqu'à un couloir gardé par un gargan enchaîné.

Cet obstacle franchi, les PJ arrivent finalement à une porte capitonnée, derrière laquelle se trouve un laboratoire d'expérimentation. C'est une vaste salle dans laquelle se trouvent des appareils de haute technologie dont la fonction est inconnue des aventuriers, du matériel de dissection... et des cuves. Une dizaine de grandes cuves transparentes, où flottent les prisonniers disparus, dans un état d'animation suspendue. Ils ont été affreusement mutilés, mais sont encore vivants. Les aventuriers ne peuvent rien pour ces malheureux.

Il est fréquent que le médecin passe la nuit au laboratoire. S'il est là lorsque les PJ entrent dans la pièce, il sera certainement surpris par leur intrusion, mais se battra comme un fou furieux. Les aventuriers ont intérêt à s'évader le soir même car, le lendemain, l'alerte sera donnée et la brigade Nemrod arrivera immédiatement.

La pièce est garnie d'étagères sur lesquelles sont entreposés des produits chimiques et surtout de l'acide et des gaz soporifiques. Tout ce matériel pourrait aider à une évasion...

### L'arrivée des Nemrods

Le matin du septième jour, les PJ se réveillent pour trouver le camp placé sous la loi martiale. La brigade Nemrod est là ! Cette petite troupe d'humains est placée sous les ordres d'une certaine Shalia, une jeune femme aussi belle que sadique. Elle est accompagnée de six chasseurs et de deux chiens de Krévis. Shalia prend immédiatement le commandement du camp et fait exécuter dix prisonniers « pour l'exemple ». Le lendemain, elle convoque son espion et découvre la présence du shaaniste. À ce stade, si les aventuriers n'ont pas avancé, Slissssth, le cuisinier des prisonniers, vient les voir pour leur signaler la présence d'un traître et d'un shaaniste. Selon lui, ils doivent s'évader cette nuit même ou jamais. Du crépuscule à l'aube, deux chasseurs Nemrod se relaient pour patrouiller autour du camp avec leurs chien. N'oubliez pas que les alentours sont plats et dépourvus de végétation. Il est difficile de s'y dissimuler !

## Dans la forêt Blanche

Après leur fuite, les aventuriers ont le choix. Soit ils tentent de rentrer dans Käm, soit ils fuient dans la forêt Blanche et essaient de rejoindre la caravane dont leur a parlé Bélïo. Rentrer dans Käm s'avère très périlleux. Le choix le plus judicieux est de se diriger vers la forêt Blanche et d'y trouver un village. Le peuple des forêts les aidera à gagner la caravane. Si Bélïo est avec eux, c'est la méthode qu'il recommande, tout en signalant qu'il faudra faire attention aux hyménites, un peuple d'amazones feling assez hostiles qui sévissent dans la région.

Quoi qu'ils choisissent, les Nemrods se lanceront sur leur piste. Il faudra les vaincre ou les neutraliser d'une manière ou d'une autre, ce qui s'annonce difficile!
La forêt Blanche est une gigantesque étendue de conifères, recouvrant des plaines et des montagnes vertigineuses. Il est facile de s'y perdre. La première chose que devront faire les aventuriers, après avoir trouvé à manger, est de localiser un village woon. Sauf s'il y a un spécialiste de ce genre de région dans le groupe, ils devront se fier au hasard.

• Chaque jour, ils devront effectuer un jet de Chance (un seul pour tout le groupe). Un succès indique un événement. Lancez 1d10 sur la table suivante :
**1** : Le temps est clair et le gibier abondant. +1 au jet de traque des Nemrods.
**2** : Tempête de neige. La progression du groupe est ralentie, la nourriture se fait rare. Le froid est difficile à supporter. -1 au jet de traque des Nemrods.
**3** : Pluie torrentielle. La progression est difficile, mais leur piste est plus difficile à suivre. +2 au jet de traque des Nemrods.
**4** : Chasseurs woons. Un groupe de woons tombe par hasard sur les aventuriers. Ils sont amicaux, conduisent le groupe au village le plus proche et profitent de l'occasion pour organiser une fête.
**5** : Chasseurs hyménites. Un groupe de dix guerrières tend une embuscade aux aventuriers. Leur but est de les capturer et de les réduire en esclavage.
**6** : Village woon : Les aventuriers découvrent un village woon, où ils sont bien accueillis et copieusement nourris. Les woons pourront escorter le groupe jusqu'à la caravane, ou tendre une embuscade aux Nemrods aux côtés des aventuriers.
**7** : Village Hyménite. Les aventuriers arrivent en vue d'un village hyménite. Ils peuvent le contourner en prenant garde aux sentinelles, ou tenter de négocier avec les amazones pour qu'elles les conduisent à la caravane (ou tendent une embuscade aux Nemrods).
**8** : Troupeau d'herbivores. Il peut amplement nourrir les aventuriers. Quelques bêtes mortes aideraient beaucoup à amadouer woons et hyménites.
**9** : Prédateur. Un kronem, un dehifel ou un gargan s'attaque aux aventuriers. Sa dépouille peut se vendre cher aux woons et aux hyménites.
**10** : L'ennemi approche! Jet de traque supplémentaire pour les Nemrods.

• Pendant ce temps, les Nemrods ne restent pas inactifs. Lancez 1d20 une fois par jour, et lisez le résultat sur la table suivante :
**1** : Les aventuriers tombent dans une embuscade.
**2** : Les aventuriers sont rattrapés par les Nemrods.
**3** : Les aventuriers se rendent compte de l'approche des Nemrods.
**4** : Les Nemrods trouvent une piste ; -1 à leur prochain jet.
**5-14** : Les Nemrods progressent normalement.
**15** : Les Nemrods perdent la piste ; +1 à leur prochain jet.
**16** : Les Nemrods tombent dans une embuscade woon.
**17** : Les Nemrods tombent dans une embuscade hyménite.
**18** : Les Nemrods sont attaqués par un prédateur.
**19** : Les Nemrods tombent dans une embuscade woon non loin des aventuriers.
**20** : Les Nemrods tombent dans une embuscade hyménite non loin des aventuriers.
À vous de déterminer le résultat des embuscades. Si une bataille a lieu à proximité des aventuriers, ces derniers peuvent intervenir.

## Enfin à l'abri !

Sans l'aide des woons ou des hyménites, rejoindre la gigantesque caravane qui parcourt la forêt est presque impossible. Partie du Kenok, elle se rend dans la région de Nomïa, en passant entre les deux grandes forêts qui s'étendent au nord de Käm. La caravane compte des centaines de charrettes, des milliers de piétons et soixante torgols. Le droit d'entée est modeste (quelques korpals, des peaux d'animaux ou des services). Une fois que le groupe l'aura rejointe, les Nemrods auront du mal à les retrouver. Cela ne les empêchera pas d'essayer. Ils n'auront aucun mal à trouver la caravane. Cependant, leur pouvoir y est limité. Ils n'ont pas le droit de la stopper ou de la fouiller. En effet, certains hauts responsables humains utilisent ce genre de caravane pour divers trafics, et les protègent donc autant que possible. Les Nemrods se contentent donc de parcourir les chariots à la recherche d'un visage familier, mais pour eux, tous les non-humains se ressemblent...
Les membres de la caravane feront tout pour aider les aventuriers. Toutefois, ici comme ailleurs, il y a une minorité de collaborateurs prêts à les vendre aux humains. Les aventures des personnages dans la caravane peuvent donner lieu à plusieurs scénarios.

**Philippe Tessier**
**Illustration : Rolland Barthélémy**
**plan : Cyrille Daujean**



## Les PNJ

### Pour Shaan

#### ▶ Yvan Lendellé, bioniste

C 4 A 0 E 4 s 2 r 3 p 4
*Points de vie* : 8/16
*Compétences* : Armes courtes 6, Armes de tir 6, Bionie 24, Morphie 15, Pugilat 6.
*Équipement* : dague, pistolet lance-feu.
Yvan est un humain d'une cinquantaine d'années, chauve avec de petits yeux vicieux. Convaincu de la supériorité des humains, il adore manipuler les gènes des « sous-races ». Son rêve est de modifier les Anthéens pour qu'ils deviennent de parfaits esclaves.

#### ▶ Karl Steinbart, administrateur

Cet humain est froid et redoutable. Totalement détaché de la réalité, il ne pense qu'en chiffres. Pour lui, les êtres vivants ne représentent rien. Il est capable d'ordonner l'exécution de milliers de personnes juste parce qu'elles ne sont pas prévues dans son plan de financement. Il quitte rarement l'aile administrative de la prison. Âgé d'une soixantaine d'années, il est grand et très mince.
(Même caractéristiques que Lendellé.)

#### ▶ Faleidlostanemi, marchand mélodien

C 2 A 5 E 3 s 3 r 5 p 4
*Points de vie* : 6/12
*Compétences* : Armes courtes 12, Commerce 15, Jeu 12, Langage des signes 8, Mystification 12, Psychologie 8, Substitution 12.
*Équipement* : Deltar, 150 hesprides, 80 korpals.
Cet infâme traître est un petit mélodien de 1 m 45, âgé de 12 hexons. C'est un être retors et sans scrupules.

#### ▶ Bélio, shaaniste boréal

C 3 A 2 E 4 s 5 r 3 p 4
*Points de vie* : 7/14
*Compétences* : Pugilat 8, Mystification 10, Shaan 5, Vigilance 16.
Ce boréal de 14 hexons est un grand gaillard de 1 m 85. Il est sage et très malin. Son souhait est de quitter Käm le plus tôt possible pour se lancer dans une vie d'errance.

#### ▶ Shalia, chasseresse humaine

C 5 A 0 E 4 s 2 r 4 p 5
*Points de vie* : 10/20
*Compétences* : Armes de contact 10, Armes courtes 14, Armes d'épaule 10, Armes de poing 12, Combinaison 10 (discrétion + 8; Protection 10), Discrétion 12, Dissuasion 8, Éducation physique 12, Pilotage 10, Psychologie 12, Pugilat 12, Traquer 10, Vigilance 12.
*Équipement* : Armure Nemrod II, lameur, pistolet déchireur (arme projetant des balles équipées de chaînettes qui mutilent leurs cibles, portée 60 m, dégâts 7).
Shalia est l'archétype de la psychopathe assoiffée de sang. Dénuée de tout sens moral, elle aime la chasse et adore voir souffrir son gibier.

#### ▶ Soldats Nemrod

C 4 A 0 E 3 s 2 r 4 p 4
*Points de vie* : 8/16
*Compétences* : Armes de contact 10, Armes courtes 10, Armes d'épaule 10, Armes lourdes 10, Armes de poing 10, Combinaison 8 (discrétion + 6 ; Protection 8), Discrétion 10, Dissuasion 14, Éducation physique 10, Pugilat 8, Traquer 8, Vigilance 12.
*Équipement* : Armure Nemrod, diverses armes de contact, pistolet déchireur.
Les Nemrods sont des soldats entraînés dans la région du Nem-rod. Spécialisés dans la traque des Shaanis, ils sont peu nombreux mais bien entraînés.

#### ▶ Chiens de Krévis

C 4 A 2 E 0 r 0 s 5 p 0
*Points de vitalité* : 18
*Gabarit* : moyen.
*Taille* : 1 m au garrot.
*Poids* : 60 kg.
*Compétences* : Crocs 12 (FA : 1d8 + 4), Engagement 12, Vigilance 16, Traquer 18.
Les chiens de Krévis sont des créatures créées par les généticiens humains. Ils ressemblent à d'énormes dogues allemands aux crocs redoutables. Leur pelage est totalement noir et leurs yeux sont injectés de sang.

Un scénario Casus Belli pour

# NIGHTPROWLER

# Un chat noir

Ce scénario se déroule à Samarande. Il est destiné à un groupe de 3 à 5 personnages de niveau 2 ou 3. Discrétion et diplomatie seront à l'ordre du jour, même si un ou deux combattants ne seront pas de trop. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.

## Avertissement

Ce scénario, très classique et plutôt linéaire, a pour but de montrer aux joueurs une facette bien particulière de *Nightprowler* : un compromis entre un jeu médiéval-fantastique pur et dur et un jeu d'horreur dans la lignée directe de *Chill* ou de *L'appel de Cthulhu* (sans le mythe). Votre travail en tant que meneur de jeu est de leur faire découvrir le plus subtilement possible les tenants et les aboutissants de l'intrigue, en faisant monter l'ambiance petit à petit.

## L'histoire jusqu'alors

L'histoire commence il y a un mois, lorsque Maxens, un jeune voleur d'un quartier sordide de Samarande, entre par effraction dans la demeure d'un voisin. Il compte s'approprier des objets de valeur chez celui qu'il croit être un brocanteur un peu original. Il ne se rend pas compte qu'il pénètre dans un véritable piège, qui se referme au moment où la porte claque bruyamment derrière lui. Tous les sens en alerte, il ramasse quelques petits objets avant de se diriger vers la porte, certain que plus il restera, plus les risques seront grands. En fait, il est déjà trop tard pour lui et pour toute sa famille... À peine revenu chez lui, une brume étrange emplit la masure où il vit avec ses parents et sa jeune sœur. Il parvient à s'enfuir avec cette dernière, non sans avoir entendu les cris d'agonie de ses parents. Hélas, sa course est ralentie par sa petite sœur, et ils sont bientôt rejoints par un monstre sorti tout droit d'une autre dimension. À l'aide de ses pattes griffues, la créature repousse le jeune homme et lui arrache l'un des bijoux qu'il venait de voler. D'un geste, elle fait disparaître la petite fille à l'intérieur. Après quoi, elle tourne les talons et se dirige vers l'échoppe du brocanteur. Maxens ne peut pas la laisser capturer sa sœur sans réagir. Sortant un poignard, il l'attaque par derrière. À peine égratigné, le monstre se retourne et frappe mortellement Maxens, qui meurt une heure plus tard, dans d'atroces souffrances... Une heure à voir son sang quitter son corps... Un heure à entendre les hurlements horribles de sa sœur et de ses parents... Une heure à crier vengeance... Un chat noir s'approche du corps encore tiède de Maxens au moment où ce dernier pousse son dernier soupir. Sans réellement comprendre ce qu'il fait, le petit animal lape comme un automate les dernières gouttes de sang qui s'écoulent du corps du jeune homme. Par on ne sait quel miracle (les desseins d'Arlam sont insondables), l'âme du jeune Maxens s'est transférée dans le corps du chat noir. Le jeune voleur crie vengeance. Il compte bien trouver un groupe d'aventuriers assez audacieux (suicidaires ?) pour venger la mort de ses parents et, si possible, libérer sa sœur. Pour cela, ils devront combattre un curieux brocanteur, qui n'est autre qu'un nécromancien à la retraite, détenteur d'un terrible secret.

## Arrivée des personnages

Pour entrer en contact avec des individus capables de le venger, le chat noir doit disposer d'un allié qui le comprenne et qui puisse parler en son nom. Il a donc rendu visite à Tarn, une sorte de chaman urbain, un vieux sorcier qui aide les déshérités de Samarande et connaît les sortilèges nécessaires pour communiquer avec les esprits et les créatures des plans inférieurs. Connaître le langage des esprits n'est pas nécessaire pour discuter avec Maxens, mais à part Tarn, qui aurait cru à cette histoire de mort réincarné dans un chat pour se venger du meurtrier de ses parents ? Le chat noir a passé un accord avec Tarn. Le chaman lui sert de lien avec les individus trop éloignés du plan des esprits pour le comprendre. En échange, Maxens lui promet soutien et aide matérielle dans l'avenir (de toute façon, Tarn avait décidé de l'aider sans contrepartie bien avant qu'un quelconque marché soit signé). En se promenant dans une ruelle sombre, un soir, les personnages tombent nez à nez avec Tarn et sa cour (trois ou quatre mendiants légèrement plus musclés et plus entraînés que la moyenne). Le temps n'est pas au combat. Les caractéristiques de ces individus ne sont donc pas nécessaires. Tarn s'adresse aux PJ. Il s'exprime de manière claire et concise, tout en caressant un joli chat noir aux yeux dorés.

« J'ai besoin de l'aide de personnes telles que vous. Je dispose d'un petit pécule, mais ces quelques pièces d'or ne sont rien à côté des richesses que je peux vous faire découvrir. En échange, je vous demande d'aller voler un bijou chez un brocanteur du quartier, un nommé Cormanius. Vous ne pourrez pas vous tromper : je cherche un pendentif qui porte en son centre une pierre précieuse, dans laquelle on distingue le visage d'une petite fille. Je peux vous donner ces quelques pièces tout de suite (il leur tend une bourse contenant 15 pièces d'or). Mon chat vous conduira, une fois la mission réussie, à une cachette secrète qui en renferme plusieurs centaines. D'accord ? »

Tout PJ normalement constitué devrait répondre à cette question par l'affirmative... et, du coup, commencer l'aventure. La mission est clairement définie, et l'endroit où habite le brocanteur est très facile à trouver : il n'y a pas plus de quelques rues à traverser pour s'y rendre.

## Premières investigations

La maison du brocanteur est adossée à un grand bâtiment à l'aspect martial. C'est en effet une

ancienne place forte qui est devenue, au fil des ans, un vrai repaire de brigands. Avec un tel voisinage, les PJ trouveront peut-être étonnant que la boutique soit encore en bon état. Une rapide enquête parmi ces truands permet d'obtenir les renseignements suivants. Quelques pièces ou quelques coups distribués à la cantonade suffisent (jetez 1d6).

1 - 3 : « La boutique bénéficie de la protection des Anciens, et on ne veut pas marcher sur leur business. C'est bien trop dangereux et, de toute façon, le vieux bonhomme est trop naze pour posséder quoi que ce soit. Si tu veux vivre vieux, oublie cette échoppe. »

4 - 5 : « La boutique bénéficie d'une protection magique. J'te jure, j'ai déjà vu pas mal de mecs entrer et jamais aucun ressortir, même pas les pieds devant. Doit y avoir un sacré paquet de macchabées là-dedans, un vrai massacre. Si tu veux vivre vieux, oublie cette échoppe. »

6 : « Pour sûr que la boutique est protégée ! Le proprio est un nécromancien à la semi-retraite, et même un sacré balèze, à ce qu'il paraît. Non seulement y'a rien dans sa baraque, mais en plus il est carrément dangereux de se frotter à un tel type. Si tu veux vivre vieux, oublie cette échoppe. »

Tout cela est vrai, à part un détail : la boutique n'est pas protégée par les Anciens (les protections magiques suffisent largement).

Si les personnages tentent de se renseigner sur le propriétaire du magasin, ils pourront apprendre facilement qu'il s'appelle Cormanius. Une visite rapide au temple-caserne ou à la guilde des magiciens leur permet de découvrir que Cormanius est à la retraite depuis plus de deux ans (bien entendu, chez les Gardiens de la Foi, Cormanius n'est pas décrit comme un nécromancien, mais comme un magicien normal).

## La boutique

La petite brocante de Cormanius a été construite magiquement, et est bien plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Les pièces dont le numéro se trouve entre parenthèses dans la description ci-dessous sont extradimensionnelles et n'existent pas réellement dans le monde physique. Cela devrait d'ailleurs poser un sacré problème au cartographe du groupe ! Notez aussi que l'échoppe ne comporte que très peu de fenêtres, de telles ouvertures tendant à fragiliser l'édifice (magiquement aussi bien que physiquement).

Le démon ne s'est pas donné beaucoup de mal en jetant les sorts qui protègent la maison. Il y a 50 % de chances pour qu'ils ne fonctionnent pas comme ils le devraient.

Toutes les pièces du bâtiment doivent être décrites avec le plus de détails possibles, en particulier l'échoppe proprement dite et l'entrepôt. N'hésitez pas à insister sur les éléments macabres et/ou exotiques, afin de rendre cette visite aussi angoissante que possible.

**1 - Échoppe**. C'est le seul endroit que les clients de Cormanius ont le droit de visiter. Cette pièce contient des centaines de babioles poussiéreuses, mais rien de grande valeur (un grand sac à dos rempli de butin ne rapportera pas plus d'une centaine de pièces d'or maximum). C'est à cet endroit que se trouve Cormanius pendant la journée. La nuit, cette pièce est vide. Une fois les deux fenêtres fermées, il y fait très sombre, et il devient très difficile de s'y déplacer sans bruit (malus de -5 à la compétence de Discrétion des PJ).

**2 - Chambre de Cormanius**. C'est une toute petite pièce, qui contient juste le minimum nécessaire à la survie de son seul occupant. Tout son contenu est dans un état de saleté repoussant. Si Cormanius se nourrit, c'est certainement avec les rats et les cafards qu'il parvient à capturer, et il doit boire dans le fond d'un tonneau d'eau croupie ! Le nécromancien y passe toutes ses nuits à ronfler comme un sonneur (sauf s'il est alerté par un bruit, bien entendu).

**3 - Entrepôt**. Des PJ entreprenants pourront y trouver moult richesses (un sac à dos entier contiendra environ 1500 pièces d'or de matériel, plus deux ou trois objets magiques de faible puissance... ou maudits). Le pendentif que recherchent les personnages se trouve dans cette pièce, presque en évidence (le démon autant que le sorcier pèchent par excès de confiance).

**(4) - Laboratoire**. Cette pièce ne se trouve pas dans le monde matériel, et n'est accessible que depuis la chambre du sorcier. Elle est aussi propre que le reste de la maison est sale, et protégée par deux sortilèges. Le premier, *Zone chaotique*, rend l'endroit très perturbant, tandis que *Prison* bloque les voleurs dans cette autre dimension. Cormanius mis à part, la seule créature capable de passer d'un côté à l'autre de la barrière dimensionnelle est le démon avec qui le sorcier a passé son pacte.

### Le secret du nécromancien

*Tous les sorciers qui utilisent les créatures des plans inférieurs ne finissent pas leur vie couverts de richesses ou déchiquetés par leurs « serviteurs ».*

*Certains connaissent, de leur vivant, des tourments qui n'ont rien à envier à ceux qui, d'après les prêtres d'Arlam, attendent les damnés. L'enfer au quotidien de Cormanius, notre nécromancien-brocanteur, n'est autre que sa petite boutique, si délicieusement décorée et si attirante pour tous les voleurs débutants.*

*Ce simple piège lui a permis d'échapper à un sort pire que la mort. En effet, après avoir mal conçu un rituel d'invocation, notre nécromancien s'est retrouvé avec un démon fort mécontent sur les bras.*

*Comme beaucoup de ses semblables, cette créature se nourrit de la souffrance des êtres vivants.*

*Elle a donc proposé un « marché » au nécromancien : il lui fournit des humains à martyriser, ou c'est lui qui passe à la casserole. Cormanius a accepté (que pouvait-il faire d'autre ?). Il a ouvert une brocante qui lui sert de piège, et laisse le démon capturer tous les voleurs qui y pénètrent. Le pendentif volé par Maxens sert de réceptacle aux âmes de ses victimes...*



**(5) – Salle de torture**. Cette pièce est protégée par les mêmes sorts que la précédente (une *Zone chaotique* et une *Prison*) et contient un splendide matériel de torture, d'une propreté impeccable (en fait, il est magique et ne se salit pas). On peut y voir la forme translucide de la petite sœur de Maxens, recroquevillée dans un coin. Communiquer avec elle s'avère impossible : elle n'est pas réellement dans la pièce, puisqu'elle est enfermée dans le pendentif que les personnages doivent récupérer.

**(6) – Salle du puits**. Un grand puits s'ouvre au centre de cette petite salle. Il donne directement (après plusieurs centaines de mètres de chute) dans la dimension du démon. La pièce est très propre (le démon est, dans son genre, assez maniaque), mais le puits est enduit d'une bonne dose d'algues et de coquillages divers, comme la coque d'un bateau. Bien entendu, un personnage tombant dans ce puits est irrémédiablement perdu (à moins que le meneur de jeu soit particulièrement sympathique et décide de lui faire vivre une aventure en solo avant de le faire revenir dans les Cités franches).

Pendant tout le cambriolage de la maison, le sorcier tente de neutraliser les PJ, mais le démon n'intervient pas. Il est retourné dans sa dimension, et ne reviendra sur terre que le lendemain de leur visite. Après le départ des personnages et du pendentif, Cormanius panique. Il sait que s'il ne retrouve pas la petite fille au plus vite, il sera torturé à sa place. Il part donc à la poursuite des personnages.

Attention, quoi qu'il arrive lors du cambriolage, le sorcier ne doit pas mourir, sous peine de mettre fin prématurément au scénario.

## Une gentille petite fille

Une fois le pendentif récupéré et les personnages sortis de l'échoppe (les sorts de *Prison* devraient leur donner pas mal de fil à retordre), ils pourront prendre le large et tenter de se planquer quelque part. Ne vous inquiétez pas : où qu'ils se cachent, le scénario les retrouvera (ou plus exactement, le sorcier les retrouvera).

Mais avant tout, ils vont devoir s'occuper de la sœur de Maxens, prisonnière du bijou. Une fois les personnages arrivés dans un endroit calme, ils assisteront à un spectacle bien étrange. Le chat noir, qui les accompagne depuis le début, se met à ronronner et à tourner autour du personnage qui porte le pendentif. Il grimpe ensuite dans ses bras, et s'arrange pour toucher le bijou. Celui-ci explose, et il ne reste plus qu'une charmante petite fille, en train de pleurer sur le sol. Dès qu'un PJ compatissant s'approche d'elle, elle se retourne, la bave aux lèvres, et l'attaque. Ooooops... raté!

En effet, un mois de torture dans le monde du démon a suffi à transformer la petite fille en monstre assoiffé de sang. Les personnages auront bien du mal à la calmer. En fait, il n'est pas certain qu'ils essayent. Il se peut très bien qu'elle meure, massacrée par ses « libérateurs ». Même si cela paraît cruel, c'est sans doute préférable pour tout le monde, y compris pour elle... Si les PJ parviennent à la maîtriser sans dommages, ils pourront essayer de la faire soigner chez les Gardiens de la Foi.

## Le retour du sorcier

Une fois ce petit intermède terminé, le sorcier retrouve les personnages, à l'aide de ses pisteurs nécrophages. Ces créatures commencent par patrouiller dans les rues la nuit, créant rumeurs et rixes dans les quartiers attenants au magasin du nécromancien. Les nécrophages sont au nombre de 20. S'ils ne veulent pas finir dans l'estomac de ces charmantes créatures, les PJ devront faire preuve d'intelligence et d'initiative. Les possibilités qui s'offrent à eux sont les suivantes (gageons qu'ils trouveront bien d'autres solutions) :

- Chercher la protection des Gardiens de la Foi. C'est la meilleure solution mais... il y a deux « mais ». D'abord, les PJ ne doivent pas être en mauvais termes avec ces vigoureux croisés. Et puis, ils doivent pouvoir leur prouver qu'ils sont pourchassés. Les Gardiens ne gaspilleront pas une meute d'acier pour protéger une insignifiante bande de voleurs contre des ennemis très improbables.
- Chercher de l'aide chez les voleurs qui logent tout près de la maison du brocanteur. Ils savent que les nécrophages viennent de chez lui, et ont déjà perdu trois hommes. On peut imaginer une scène particulièrement haletante où les personnages défendent l'ancienne caserne avec l'aide de trois ou quatre voleurs débutants, tout en attendant le jour et l'arrivée des renforts.
- Chercher de l'aide auprès des PNJ rencontrés dans les scénarios précédents. Peu voudront aider les personnages, car les mort-vivants sont des créatures que personne n'aime combattre (ils ne sont pas très puissants, mais ont très mauvaise réputation).
- Chercher de l'aide auprès du chaman qui les a engagés. Tarn avoue franchement qu'il n'est pas de taille à combattre de telles horreurs, mais se décide à leur dire la vérité sur le chat. Cela ne devrait pas réellement arranger les choses, mais les personnages sauront au moins qu'ils ont un allié de plus.

Encore une fois, cette partie du scénario devrait vous permettre de monter une ambiance horrifique assez facilement. Les nécrophages peuvent être décrits d'abord succinctement, puis de plus en plus précisément au fur et à mesure que leurs attaques se font plus précises. Ces créatures ne sont pas réellement puissantes, mais leur nombre et le fait que les personnages ne savent pas contre quoi ils se battent devraient vous donner assez de champ pour réussir une belle partie de traque. Si vous ne voyez pas ce que je veux dire, visionnez donc *Assaut*, de John Carpenter, pour vous faire une idée.

## Le démon et le sorcier

Si les nécrophages échouent, Cormanius agira lui-même. Il tentera de capturer les personnages, en agissant de la façon la plus violente possible. Ce n'est pas subtil, mais il faut bien dire qu'il n'a plus le temps de l'être : il a entendu le démon remonter du puits. Le nécromancien est accompagné de 2d6 nécrophages supplémentaires et compte bien tuer tous les PJ sauf un (qu'il veut offrir au démon). Ce combat final doit être totalement apocalyptique, avec une ambiance noire et horrifiante. L'idée n'est pas de prouver que le sorcier est puissant, mais plutôt qu'il ne faut pas frayer avec ces gens-là.

Un conseil, soignez le lieu et le moment de la journée où vont se dérouler cette confrontation. Le mieux serait une planque en partie détruite, au petit matin, alors que les rues sont encore couvertes d'une légère brume.

Pour rendre l'ensemble encore plus monstrueux (et éviter le massacre de la totalité du groupe), le démon apparaîtra lorsque les personnages seront très mal en point. Il vient capturer le sorcier et l'emmener dans sa dimension pour le torturer pendant toute l'éternité. Encore une fois, n'hésitez pas à faire dans le spectaculaire et le grandiose, le principal étant que les PJ se sentent tout petits, petits... Ici encore, l'horreur doit être au rendez-vous. Cela vous sera d'autant plus facile à réaliser que le démon est aussi monstrueux que possible. Mais il n'est pas venu pour causer des problèmes aux personnages. Ceux-ci devraient se sentir très soulagés d'y échapper, pour une fois...

## Épilogue

Si les personnages parviennent à retrouver le bijou et que la sœur de Maxens est libérée, le chat noir n'aura plus beaucoup de temps pour montrer aux PJ l'endroit où il entreposait ses économies. Il part donc assez rapidement vers une maison en ruine, à quelques centaines de mètres de l'échoppe de Cormanius (les PJ n'auront pas beaucoup de mal à suivre. S'ils traînent, le chat les attend). Arrivé à une pierre facile à desceller, derrière laquelle se trouvent 754 pièces d'or dans un grand sac en toile de jute, il miaule plusieurs fois, puis est agité de convulsions. Après quelques secondes, il redevient normal. Et pour cause : l'âme du véritable chat est de retour dans son corps. L'animal ne trouve rien de mieux à faire que de se frotter contre les jambes de l'aventurier ayant eu la conduite la plus valeureuse pendant ce scénario. Quant à l'âme de Maxens, elle s'en ira rejoindre le plan des esprits, définitivement calmée...

Si les personnages sont parvenus à sauver la sœur de Maxens (par exemple en la livrant aux Gardiens de la Foi), ils recevront un bonus de 100 points d'expérience chacun. Il aurait été trop facile (et peu sympathique) de la tuer...

**Croc**
**Illustration : Rolland Barthélémy**
**plan : Cyrille Daujean**



## LES PNJ

### Pour Nightprowler

Les personnages peuvent rencontrer beaucoup d'autres individus pendant leurs pérégrinations, mais seuls les plus importants sont décrits ci-dessous, la taille des fiches de personnages de *Nightprowler* ne permettant pas de décrire des foules de PNJ.

#### ▶ Le chat noir, esprit vengeur

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adresse | 18 | Agilité | 18 | Beauté | 10 |
| Courage | 20 | Élocution | 0 | Endurance | 6 |
| Force | 4 | Mémoire | 18 | Morale | 16 |
| Perception | 18 | Rapidité | 18 | | |
| Fatigue | 8 | Initiative | 1 | Santé | 7 |

*Compétences* : Acrobatie 16, Arme de contact (arme à deux mains) 8*, Arme de contact (arme d'hast) 8*, Arme de contact (bouclier) 8*, Arme de contact (épée) 14*, Arme de contact (fléau) 8*, Arme de contact (hache et masse) 8*, Arme de contact (poignard) 16*, Arme de jet (dague) 15*, Arme de jet (fléchette) 15*, Arme de jet (hachette) 10*, Arme de jet (javelot) 10*, Armure 6*, Baratin 12*, Bricolage 10*, Camouflage 10*, Chimie 8*, Comédie 10*, Connaissance (commerce) 10*, Connaissance (loi) 6*, Connaissance (politique) 6*, Contorsion 13, Course 15, Crochetage 13*, Déguisement 14*, Discours 12*, Discrétion 18, Dissimulation 15, Dressage 10*, Équitation 10*, Escalade 15, Escamotage 16*, Esquive {I : 2} 15, Étiquette 8*, Évaluation 13*, Falsification 14*, Filature 16, Intimidation 8*, Jeu 15*, Marchandage 10*, Nage 10*, Premiers secours 13*, Projectile (arbalète) 12*, Projectile (arc) 12*, Projectile (fronde) 12*, Projectile (lance-pierres) 12*, Projectile (sarbacane) 15*, Pugilat 10, Repérage 15, Séduction 12*.

*Note* : Les compétences marquées d'une astérisque (*) ne peuvent pas être utilisées par le chat, mais sont celles dont disposait Maxens. Il peut les « prêter » à n'importe quel humain, si l'action entreprise a un rapport avec sa mission sur terre (venger ses parents et sauver sa sœur). Ce prêt est immédiat, mais le bénéficiaire doit rater un jet de Morale (comme pour tous les pouvoirs magiques). S'il le réussit, le MJ doit lui signaler qu'un esprit a tenté d'entrer en communication avec lui. Si le PJ le désire (et le demande expressément), il peut modifier sa résistance à la magie de manière à ne plus pouvoir réussir son jet, et bénéficier de la compétence de Maxens. En tant que MJ, arrangez-vous pour que le chat n'intervienne que lorsque la situation est réellement critique. Pour prêter une compétence, le chat doit se trouver à moins de 10 mètres du bénéficiaire. Les compétences qui ne sont pas suivies d'un (*) peuvent être prêtées, mais peuvent aussi être utilisées par le chat.

#### ▶ Cormanius, nécromancien

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adresse | 10 | Agilité | 8 | Beauté | 7 |
| Courage | 15 | Élocution | 17 | Endurance | 8 |
| Force | 14 | Mémoire | 13 | Morale | 7 |
| Perception | 13 | Rapidité | 10 | | |
| Fatigue | 15 | Initiative | 3 | Santé | 18 |

*Compétences* : Acrobatie 10, Arme de contact (arme à deux mains) 8, Arme de contact (arme d'hast) 8, Arme de contact (bouclier) 8, Arme de contact (épée) 14*, Arme de contact (fléau) 8, Arme de contact (hache et masse) 8, Arme de contact (poignard) 12, Arme de jet (dague) 8, Arme de jet (fléchette) 8, Arme de jet (hachette) 8, Arme de jet (javelot) 8, Armure 10, Baratin 12, Bricolage 10, Camouflage 8, Chimie 16*, Comédie 12, Connaissance (commerce) 15, Connaissance (loi) 10, Connaissance (politique) 10, Contorsion 8, Course 10, Crochetage 8, Déguisement 10, Discours 15*, Discrétion 10, Dissimulation 10, Dressage 16*, Équitation 8, Escalade 12, Escamotage 14*, Esquive {I : 5} 10, Étiquette 12, Évaluation 13, Falsification 15, Filature 10, Intimidation 16, Jeu 10, Marchandage 8, Nage 8, Premiers secours 13, Projectile (arbalète) 6, Projectile (arc) 6, Projectile (fronde) 6, Projectile (lance-pierres) 6, Projectile (sarbacane) 6, Pugilat 12, Repérage 15, Séduction 11.

** Compétence privilégiée.*
*Équipement* : Épée longue {I : 5, T : 14*, D : +0/+2} et grimoire (ce dernier contient les sorts nécromantiques suivants : Asservissement, Sacrifice impie et Souffle maudit).
*Niveau* : Maître. *Sorts* : Projectile ardent (famille du feu), Invocation démoniaque majeure et Rituel démoniaque (famille des plans démoniaques).

#### ▶ La sœur de Maxens

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adresse | 12 | Agilité | 14 | Beauté | 14 |
| Courage | 20 | Élocution | 5 | Endurance | 12 |
| Force | 12 | Mémoire | 10 | Morale | 5 |
| Perception | 11 | Rapidité | 17 | | |
| Fatigue | 18 | Initiative | 1 | Santé | 18 |

*Compétences* : Acrobatie 13, Contorsion 14*, Course 16*, Discrétion 15*, Dissimulation 15, Escalade 13, Escamotage 18, Esquive {I : 2} 15, Filature 13, Intimidation 14*, Nage 12, Pugilat 15*, Repérage 12.

** Compétence privilégiée.*
*Équipement* : Aucun.

#### ▶ Nécrophages

Attention, ils sont différents de ceux du livre de base de *Nightprowler*.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adresse | 10 | Agilité | 12 | Beauté | 0 |
| Courage | 30 | Élocution | 1 | Endurance | 25 |
| Force | 18 | Mémoire | 1 | Morale | 9 |
| Perception | 13 | Rapidité | 11 | | |
| Fatigue | non | Initiative | 3 | Santé | 25 |

*Compétences* : Arme de contact (épée) 15, Esquive {I : 5} 10, Filature 13*, Pugilat 10, Repérage 15*

** Compétence privilégiée.*
*Équipement* : Épée longue {I : 5, T : 15, D : +0/+3}.
*Note* : Les mort-vivants ne tiennent pas compte des pertes de points de fatigue. Ces nécrophages n'utilisent pas leurs griffes et leurs dents pour combattre, mais ne s'en privent pas pour déchiqueter les êtres humains qu'ils tuent.

#### ▶ Démon des plans inférieurs

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adresse | 11 | Agilité | 15 | Beauté | 3 |
| Courage | 5 | Élocution | 10 | Endurance | 13 |
| Force | 9 | Mémoire | 11 | Morale | 8 |
| Perception | 12 | Rapidité | 10 | | |
| Fatigue | 17 | Initiative | 3 | Santé | 15 |

*Compétences* : Acrobatie 11, Arme de contact (arme à deux mains) 12, Arme de contact (arme d'hast) 15, Arme de contact (bouclier) 13, Arme de contact (épée) 15, Arme de contact (fléau) 8, Arme de contact (hache et masse) 9, Arme de contact (poignard) 12, Arme de jet (dague) 14, Arme de jet (fléchette) 18, Arme de jet (hachette) 14, Arme de jet (javelot) 12, Armure 6, Baratin 12, Bricolage 18, Camouflage 19*, Chimie 6, Comédie 12, Connaissance (commerce) 17, Connaissance (loi) 19, Connaissance (politique) 21, Contorsion 15, Course 26*, Crochetage 18, Déguisement 16, Discours 24*, Discrétion 19*, Dissimulation 18, Dressage 12, Équitation 11, Escalade 11, Escamotage 13, Esquive 15, Étiquette 3, Évaluation 5, Falsification 6, Filature 16, Intimidation 25*, Jeu 24, Marchandage 5, Nage 10, Premiers secours 2, Projectile (arbalète) 11, Projectile (arc) 11, Projectile (fronde) 10, Projectile (lance-pierres) 12, Projectile (sarbacane) 11, Pugilat 12, Repérage 14, Séduction 2.

** Compétence privilégiée.*
*Équipement* : Épieu {I : 5, T : 15, D : +0/+2}.
*Pouvoirs* : Presque incorporel {P : -5/-5}, grandes jambes et apparence horrifique. *Notes* : Il ressemble à un être humain dont la peau serait entièrement transparente. Il possède de grandes jambes d'oiseau (genre autruche) et est partiellement incorporel même s'il semble bien physique (jusqu'au moment où on le frappe). Son visage est un immonde magma de chair et d'yeux (huit au total) surmonté d'une bouche remplie de dents aiguisées (malgré cela, il se bat presque uniquement à l'épieu).

Un scénario Casus Belli pour

# THOAN



# Numéro 9 ne répond plus

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 joueurs relativement expérimentés, des personnages ayant une caractéristique Héroïsme comprise entre 20 et 40 et un MJ habitué aux subtilités du Monde à Étages.

## Introduction

Ce scénario peut très facilement être utilisé dans le cadre de la campagne *Arwoor* (entre deux épisodes). Il est également possible de l'intégrer à vos propres créations, pour peu que les PJ soient, ou aient été à un moment donné, opposés au Thoan usurpateur, Arwoor. L'aventure contient d'ailleurs des renseignements qui pourront aider les personnages à renverser ce Seigneur tyrannique.

Au cours de la partie, des soupçons vont certainement peser sur la véritable nature de l'un des personnages, qui se révélera finalement être un Thoan... s'il survit à l'aventure (bien entendu, les PJ devront payer cette information capitale au prix fort). Vous êtes vivement invité à travailler en amont et en aval autour de cet élément capital. Lorsque le PJ en question aura pris conscience de sa véritable nature, il faudra voir avec lui d'où il vient, pourquoi il a perdu la mémoire, quels sont ses ennemis et ainsi de suite, en inventant une histoire plausible sur chacun de ces sujets. Certains de ces points peuvent attendre la fin de l'aventure, le personnage ne recouvrant la mémoire que très progressivement (si l'idée de confier un Seigneur à un PJ vous déplaît, vous pouvez faire jouer ce scénario sans y avoir recours. Cela ne change pas grand-chose à l'action).

Nous sommes sur le plateau d'Amérindia, de préférence dans la région des grandes plaines, près des montagnes Rouges. L'aventure peut éventuellement se dérouler dans un rayon de 3000 km autour de la Grande Mer d'Amérindia, voire sur un autre plateau (pas l'Atlantide, toutefois). Les exemples ne manquent pas, qu'il s'agisse des montagnes Scintillantes qui séparent les grandes plaines des régions occidentales ou des environs de Marienburg sur le plateau de Dracheland. En fait, n'importe quelle région devrait convenir, tant que vous prenez le temps d'adapter vos descriptions à sa topographie.

## Ça vous prend souvent ?

La journée touche à sa fin, et le soleil se couche doucement sur la plaine. Malgré la beauté du spectacle, les PJ ont de bonnes raisons de se sentir nerveux. Au cours de l'après-midi, ils ont repéré un Œil du Seigneur, tournoyant longuement au-dessus de leurs têtes. Avec l'approche du crépuscule, ils devraient rester sur leurs gardes et s'organiser afin de limiter les risques d'attaque surprise. Peine perdue ! La nuit est tombée depuis quelques heures quand un groupe de gworls fait brusquement irruption dans le camp des PJ, armes à la main (arrangez-vous pour que ces répugnantes créatures soient parvenues à se dissimuler). Pris par surprise, le personnage chargé du tour de garde est immédiatement mis hors de combat. Il reçoit un coup sur la tête et sombre aussitôt dans l'inconscience. Si personne ne montait la garde, vous pouvez décider que l'un des PJ (choisi par vos soins, mais de préférence humanoïde) n'a pas eu le temps de se réveiller. Le résultat est le même : les autres personnages devront se passer de lui pour la bataille. Quel que soit le nombre des PJ, chacun d'eux se retrouve confronté à deux gworls. Bien rodés par des semaines, voire des mois d'aventure, les personnages devraient pouvoir faire front sans trop de difficultés. Toutefois, devant le nombre toujours croissant de leurs adversaires (des renforts arrivent rapidement), ils finissent pourtant par céder du terrain et prennent la fuite, abandonnant l'un des leurs, inerte, au milieu de sept gworls. Quelques heures plus tard, après avoir distancé des poursuivants curieusement assez peu tenaces, les PJ peuvent retourner sur les lieux pour essayer de retrouver leur compagnon. Ce dernier gît à terre, inanimé ; il ne présente aucune trace de blessure sérieuse, mais garde de sa mésaventure un énorme hématome sur l'arrière du crâne (le gworl qui l'a frappé n'y a pas été de main morte). L'infortuné se réveille quelques dizaines de minutes plus tard, avec un bon mal de tête. (Insistez sur le fait qu'il s'agit d'une migraine persistante. Dans un premier temps, le joueur concerné coche une case sur le compteur d'épuisement de sa feuille de personnage. Par la suite, à chaque demi-heure de temps de jeu, rappelez-lui que son mal de tête est toujours là. À force, cela devrait inciter les PJ à se poser des questions.)

## Charmante contrée !

Les personnages peuvent essayer de comprendre d'où sont venus les gworls en inspectant la région. L'endroit où ils ont établi leur camp se trouve au cœur d'un paysage assez varié : une petite forêt à l'ouest, un amas de rochers au nord, des plaines vallonnées à l'est et au sud.

— Aux environs du corps, un test de Pister de seuil 3.4 révèle (sur une réussite quasi parfaite ou parfaite), au milieu des empreintes laissées par les gworls, les traces d'un être humanoïde beaucoup plus lourd, aux pieds apparemment plats (il s'agit d'un talos). Les traces viennent du nord, et repartent dans cette direction.

— Dans la forêt, des traces d'animaux attestent de la présence récente d'un groupe de lynx tigrés (rien à voir avec notre aventure).

— Dans la plaine, un troupeau de mégacérops se profile à l'horizon. L'occasion de chasser, peut-être ?

— Au nord, à quelques centaines de mètres, les PJ peuvent découvrir (test de Percevoir de seuil 3.5) une porte hexagonale incrustée dans un rocher. Elle est malheureusement désactivée. Un test de Pister révèle des traces de gworls en grand nombre (et des traces de talos s'ils obtiennent une réussite meilleure que normale).

## Tout s'explique

Le Seigneur Arwoor, qui s'est fait rapporter l'actuelle localisation des PJ par l'un de ses corbeaux (l'Œil du Seigneur aperçu la veille), a envoyé des gworls dans la région avec l'ordre de capturer l'un des personnages vivant (ce que les horribles créatures sont effectivement parvenues à faire). Un plan a en effet germé dans le cerveau machiavélique de l'usurpateur. Plutôt que de se débarrasser directement des PJ, il a préféré essayer d'en savoir plus sur eux, dans l'espoir qu'ils pourraient lui être utiles. Comme il ignore pratiquement tout des personnages, il a imaginé un moyen de les espionner discrètement, tout en se ménageant la possibilité de les neutraliser si leurs actions le mettaient en péril. Plutôt que de tuer directement son captif ou de perdre un temps précieux à l'interroger, le Thoan lui a implanté un microémetteur dans le crâne, avant de le faire rapidement reconduire sur les lieux de la bataille par un talos. Arwoor peut désormais entendre en permanence tout ce qu'entend le personnage en question. Il est également capable de le localiser avec précision sur le Monde à Étages. Ultime précaution, il peut même faire exploser l'émetteur à distance, tuant son porteur et toutes les personnes qui l'entourent. Si cela ne suffisait pas, Arwoor, connaissant la position du groupe, enverra sur place une petite escadrille de trois aéronefs pour capturer ou éliminer définitivement les personnages. Pourtant, malgré toutes ces précautions, tout ne va pas se passer comme prévu, notamment parce que les PJ vont faire une étrange découverte... et s'allier à un être tout aussi étrange. Dans l'immédiat, leur but est de découvrir l'existence de la petite boule (à la fois émetteur, enregistreur et bombe) implantée dans le crâne de leur ami et de la désamorcer, tout en évitant la contre-attaque aérienne que ne manquera pas de lancer le Thoan.

## Je ne suis pas un numéro !

Peu après avoir récupéré leur compagnon, les PJ découvrent un étrange engin volant qui s'est écrasé au sol. Il s'agit de toute évidence d'un aéronef thoan : un vaisseau de forme longiligne, doté à l'avant d'une grosse bulle transparente parfaitement intacte, d'une matière qui évoque à la fois le verre et le plexiglas. Le fuselage est quelque peu endommagé, surtout au niveau de l'aile gauche. Deux canons lance-rayons, en parfait état de marche, sont installés à l'avant et à l'arrière de l'appareil. En observant ce dernier d'un peu plus près, on peut noter plusieurs traces de sang séché à la pointe du fuselage, un sang mêlé d'étranges plumes vertes.

Un passager, toujours vivant, est coincé à l'intérieur du cockpit, derrière le tableau de bord entièrement détruit. Il s'agit d'un androïde, qui répond au doux nom de Numéro 9. Il est blessé (ou plutôt endommagé), mais il est toujours opérationnel. Son bras gauche a été réduit en charpie (les fibres composites, mises à nu, suintent d'une espèce de sang jaunâtre) et une partie de la peau de son visage a été arrachée, dénudant un squelette métallique. Malgré son état, Numéro 9 ne se montre absolument pas hostile envers PJ. Ces derniers essaieront certainement de le dégager pour en savoir plus, et l'androïde répondra avec docilité à toutes leurs questions. Il suffit de l'interroger en lui faisant bien sentir qui commande... Numéro 9 dispose notamment des informations suivantes :

● Envoyé à bord de cet aéronef pour éliminer un leblabbiy du nom de Kickaha (qui a dérobé la Trompe de Shambarimen à son maître Arwoor), l'androïde a malencontreusement heurté un aigle géant et s'est écrasé au sol. Son appareil est sérieusement endommagé, mais il est possible de le réparer en partie, à l'exception du système de communication, définitivement hors d'usage. Attention, l'androïde ne remettra l'appareil en état que si on le lui ordonne. Arwoor sait que l'aéronef s'est écrasé, mais pense que son occupant a été détruit avec. De toute façon, il ne peut plus communiquer avec lui. Comme Numéro 9 n'a reçu aucune instruction depuis le crash, il est resté sagement sur place, à attendre. Les PJ peuvent parfaitement lui intimer l'ordre de réparer le vaisseau : il leur obéira sans discuter. D'ailleurs, il obéira à tous leurs ordres, s'inféodant automatiquement à ses nouveaux maîtres... à une réserve près (voir l'encadré *Livré sans garantie*)

● Il y a d'autres aéronefs dans le palais d'Arwoor, mais en nombre très limité (quatre ou cinq maximum). C'est pourquoi le Thoan ne les utilise généralement qu'avec parcimonie.

### Livré sans garantie

*On pourrait croire que Numéro 9 n'est qu'un banal androïde un peu servile, tout juste bon à exécuter les ordres ou à amuser la galerie. C'est vrai... dans une certaine mesure. Numéro 9 a été trouvé par Arwoor il y a quelques mois, au pied du monolithe Idaquizzorhruz, en bon état de fonctionnement mais totalement incapable d'expliquer sa présence, parfaitement incongrue en un tel lieu. Pragmatique, le Seigneur a décidé de le prendre à son service. Ce qu'il ne peut pas savoir, puisque Numéro 9 lui-même l'a oublié, c'est que l'androïde appartient en réalité au Seigneur Urthona, qui projette vaguement d'envahir le Monde à Étages et a chargé Numéro 9 de préparer son arrivée. Peu de temps après avoir envoyé l'androïde, Urthona s'est aperçu qu'il avait pour l'instant mieux à faire que d'envahir le monde de Jadawin. Il a complètement oublié de reprendre contact avec Numéro 9 (en effet, ce dernier possède une puce, activable à distance, qui permet à son véritable maître de reprendre sur lui un contrôle total. Dans ce cas, l'androïde n'obéit plus qu'à Urthona). Il serait très intéressant que le Thoan se souvienne brusquement de l'existence de Numéro 9 et qu'il en reprenne brutalement le contrôle, par exemple au moment où les PJ se retrouvent perdus en mer (voir le paragraphe Ouvertures).*

● Le blindage de l'aéronef coupe absolument toutes les émissions radar et toutes les ondes radio. Cela signifie (et Numéro 9 pourra le confirmer par la suite) qu'Arwoor ne pourra pas repérer sa victime tant que celle-ci se trouvera à l'intérieur de l'aéronef, pas plus qu'il ne pourra entendre les discussions ou déclencher l'ordre d'explosion, par exemple.

● Les « yeux » de l'androïde peuvent examiner n'importe quel type de matière organique ou minérale aux rayons X. Les PJ s'en rendront compte en le regardant essayer de réparer son aéronef. Numéro 9 commence en effet par « scanner » le tableau de bord, comme s'il s'agissait d'une chose parfaitement naturelle. Les personnages devraient penser à lui faire effectuer le même type d'opération sur le crâne de leur compagnon. L'inspection, rapidement menée, révèle notamment la présence de la petite boule espion, implantée à la base du cervelet. Numéro 9 détecte également un symbiote (voir *Thoan*, p. 352), et s'en ouvre très franchement au PJ en question : « Que Monsieur me pardonne. Je ne savais pas que Monsieur était un Seigneur ! Ah ! Je comprends : votre symbiote est mal fixé. Pas étonnant que la drogue d'immortalité ne passe plus. Si vous le permettez, je vais le remettre en place... ». Il donne une petite tape en un point très précis de la tête du personnage, auxquels les souvenirs d'une vie entière de Seigneur commencent à revenir peu à peu, comme par enchantement. Pour donner plus de piment à l'aventure, le MJ peut faire en sorte que Numéro 9 omette de ▷



## Règles de combat aérien simplifiées

*À chaque tour correspond une action de tir pour chaque lance-rayons (deux pour l'aéronef des PJ, un pour chacun des appareils ennemis). L'esquive de ces tirs dépend des compétences du copilote. L'initiative du tir dépend de la capacité de la personne chargée de la visée à « verrouiller » l'image des appareils ennemis sur les jumelles-radars (voir plus loin). Les PJ doivent se répartir les postes dans l'aéronef pour optimiser leurs chances de succès. Numéro 9 s'occupe du poste de pilotage. Il prend en charge les commandes du vol, même si son bras unique lui interdit les manœuvres d'esquive et autres zigzags. Il lui faut donc un copilote. À chaque tour, ce dernier devra effectuer un test de Pilotage contre 3.3, ou d'Intellect contre 3.5, avant d'interpréter le résultat sur la table suivante :*

*— Échec catastrophique : 3 tirs adverses réussis automatiquement (3 cases cochées sur les 6 cases de Structure de l'appareil des PJ).*

*— Échec : Seuil de réussite des tirs adverses 3.3.*

*— Réussite partielle : SR des tirs adverses 3.4.*

*— Réussite normale : SR des tirs adverses 3.5.*

*— Réussite quasi parfaite : SR des tirs adverses 3.6.*

*— Réussite parfaite : tirs adverses ratés automatiquement.*

*Si les appareils ennemis ont la possibilité de tirer (cela dépend du test de Pilotage du PJ impliqué), il faut procéder à un tir de canon lance-rayons pour chacun d'entre eux. La compétence Tir de chaque talos est de 3.3. Leur seuil est déterminé par le test de Pilotage des PJ, comme nous venons de le voir. S'il est touché, l'appareil des PJ encaisse des dégâts de seuil 4.3. Cochez une case de Structure sur les six que compte l'aéronef.*

*Deux PJ doivent manier les jumelles-radars, une pour chaque canon lance-rayons. Leur tâche consiste en fait à repérer la cible (l'un des aéronefs ennemis). À chaque tour de jeu, ils doivent effectuer un test de Percevoir. S'ils obtiennent une réussite normale ou mieux, leur appareil bénéficie de l'initiative. Dans le cas contraire, cette dernière échoit aux vaisseaux ennemis. Ensuite, il leur faut suivre la cible suffisamment longtemps sur leur écran pour offrir au tireur les meilleures chances de la toucher. Dans la mesure où il s'agit d'une forme d'anticipation des mouvements ennemis, il faut procéder à un test de Ruse contre un seuil de difficulté 3.5. Le degré de réussite de ce test détermine ensuite le seuil de réussite du PJ chargé de procéder aux tirs :*

*— Échec : pas de tir ce tour-ci.*

*— Réussite partielle : SR 3.6.*

*— Réussite normale : SR 3.5.*

*— Réussite quasi parfaite : SR 3.4.*

*— Réussite parfaite : SR 3.3.*

*Enfin, il faut deux PJ pour utiliser les canons lance-rayons. À chaque tour, chaque tireur doit choisir la puissance du tir (4.3, 4.4 ou 4.5), sachant que la capacité totale d'un canon est de 3 000 unités d'énergie. Un tir à 4.3 coûte 125 unités et permet, en cas de succès, de cocher 1 case de Structure (sur les 6) de l'appareil ennemi. Un tir à 4.4 coûte 250 unités et permet de cocher 2 cases. Un tir à 4.5 coûte 500 unités et permet de cocher 3 cases.*

communiquer cette information fondamentale au PJ, et ne la mentionne que bien plus tard (au moment ou l'aéronef va s'écraser, par exemple...).

● Numéro 9 possède de bonnes notions d'anatomie humaine, et peut facilement opérer le PJ pour extraire la boule de son crâne si on lui en donne l'ordre (test standard de Chirurgie effectué par le MJ. Numéro 9 possède cette compétence à 3.4.) Les résultats de l'opération se lisent alors sur la table suivante :

— Échec catastrophique : mort du PJ.

— Échec normal : perte permanente d'1 point d'indice d'Intellect (« Oh, Monsieur, je suis désolé, vraiment ! »).

— Réussite partielle : grosse cicatrice à la base du crâne qui finira par disparaître si le personnage reste sur le Monde à Étages.

— Réussite normale ou mieux : opération parfaitement réussie.

## Ça va chauffer...

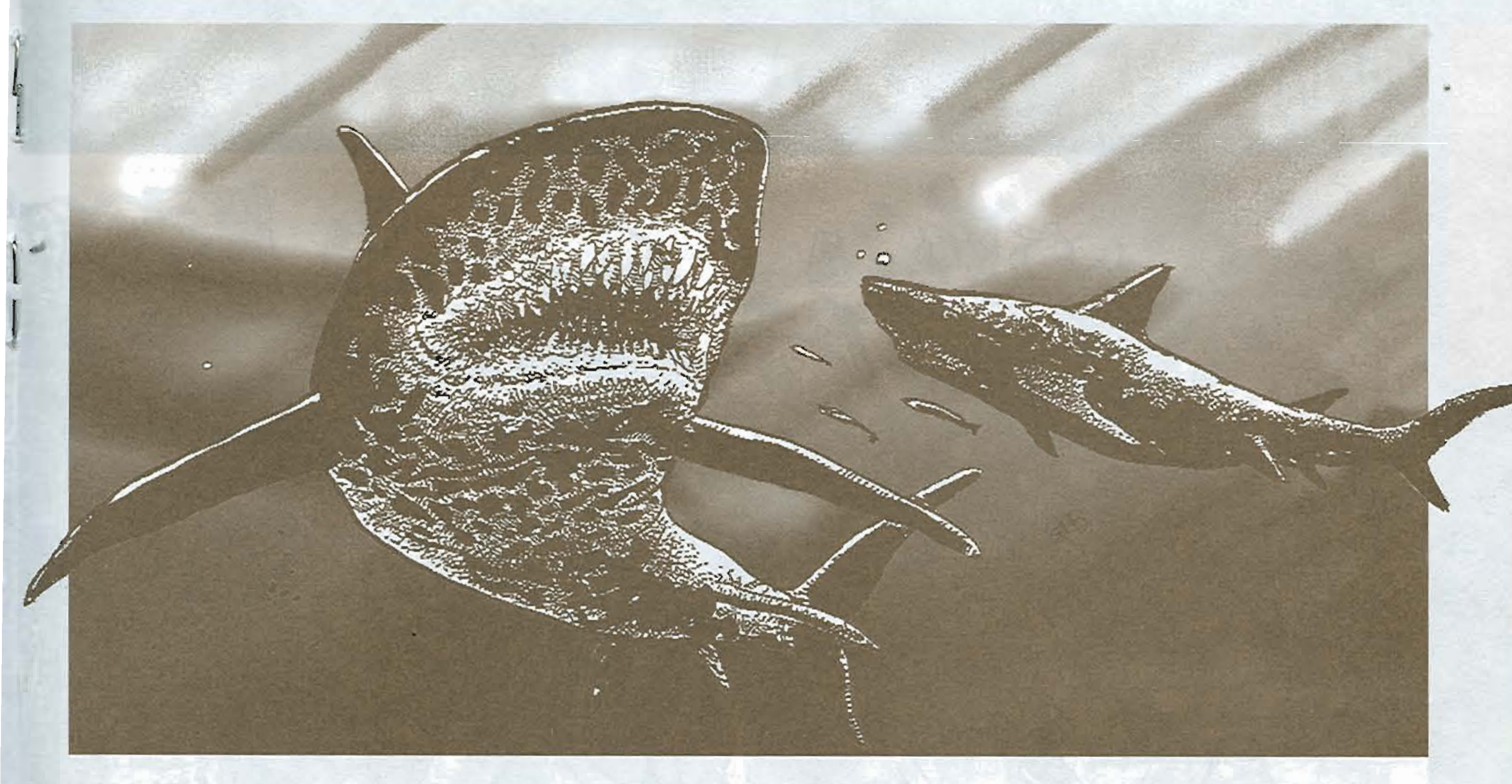
Les PJ ont tout intérêt, dans un premier temps, à rester à l'intérieur du vaisseau, pour ne plus être espionnés par Arwoor et pour ne plus courir le risque de voir la bombe exploser à tout moment. Ils seraient également bien inspirés de faire réparer l'aéronef par Numéro 9 et de quitter la région sans délai, dans la mesure où il peu probable qu'Arwoor reste longtemps inactif. Les événements leur donnent raison : constatant que l'émetteur espion est brusquement devenu silencieux, le Thoan essaie vainement de faire exploser la bombe, avant de se décider à envoyer trois aéronefs vers l'endroit où le signal a disparu (fort heureusement, Arwoor n'a pas fait le rapprochement avec la perte de l'aéronef de Numéro 9, qu'il est incapable de localiser. Dans le cas contraire, ses vaisseaux seraient déjà sur place). Les trois appareils, pilotés par des talos de combat, se dirigent à toute allure vers l'endroit en question. Poussés à leur vitesse maximale (Mach 2), ils mettront un peu plus de trois heures à rejoindre les PJ. C'est approximativement le temps qu'il faudra à Numéro 9 pour réparer son vaisseau avec les moyens du bord. À peine les radars ont-ils été réparés qu'ils détectent trois appareils s'approchant à grande vitesse. Une folle course-poursuite s'engage (les PJ n'ont pratiquement aucune chance de s'en sortir en restant au sol).

Les vaisseaux ennemis arrivent par le nord et l'est. Numéro 9, qui s'est installé aux commandes, choisit de partir vers l'ouest. Se diriger vers le sud est en effet bien trop dangereux : après Okéanos s'étend le vide absolu, et l'androïde est loin d'être certain de la durée des réserves d'énergie de son appareil. L'aéronef filant en direction de l'ouest, les PJ peuvent admirer les immensités désertiques du Pays sans Vie ; ils survolent ensuite les grandes plaines occidentales et le fleuve Petchotakl qui étincelle dans la lumière. L'affrontement a lieu et se conclut au-dessus des montagnes Scintillantes.

## Et c'est ainsi que...

Lorsque les 6 cases de Structure d'un appareil ont été cochées, celui-ci commence à perdre de l'altitude. Si c'est ce qui arrive au vaisseau des PJ, Numéro 9 parviendra à limiter les dégâts grâce à ses dons de pilotage et aux grandes qualités techniques de l'aéronef. Ils ont la possibilité de s'écraser n'importe où dans un rayon de 3000 km. Montrez la carte du Monde à Étages aux joueurs et laissez-les choisir le lieu du crash. Les PJ réaliseront vite que le meilleur endroit où se poser est la Grande-Mer, sur Amérindia (si tel n'est pas le cas, vous pouvez le leur suggérer, par l'intermédiaire d'un jet d'Intellect standard). C'est la seule façon de limiter les conséquences du crash... L'aéronef des PJ n'en coulera pas moins par le fond. Les PJ devront trouver un moyen de s'extraire de l'appareil sans être écrasé par la pression. Deux possibilités s'offrent à eux (en dernier recours, il leur faudra réussir un jet d'Intellect à 3.5 pour les découvrir).

— Se plaquer à l'intérieur de la bulle de pilotage et la faire détacher par Numéro 9, à l'aide des outils présents dans l'appareil. L'air qui se trouve à l'intérieur fera remonter les PJ à la surface (mais restera-t-il de la place pour tout le monde ?).



— Parvenir à faire fonctionner le système d'éjection automatique, ce qui donnera à peu de choses près le même résultat, en plus rapide.

Si les personnages parviennent à abattre leurs trois ennemis, il s'agit incontestablement d'une grande victoire, dont le MJ devra tenir compte au moment de l'attribution des points d'Héroïsme. Arwoor ne disposera plus désormais que de deux aéronefs, ce qui le handicapera forcément dans sa lutte contre les PJ, mais aussi contre Wolff et Kickaha. Malheureusement, le vaisseau tombe à court d'énergie peu de temps après le combat, et les PJ se retrouvent contraints d'atterrir très brutalement, toujours dans un rayon de 3000 km. Exploitant les quelques sursauts d'énergie de son appareil, Numéro 9 pourra le manier à la façon d'un planeur sur une très longue distance. Il sera par contre dans l'impossibilité de le faire atterrir en douceur, et les conséquences d'un crash sur la terre ferme risquent d'être dramatiques.

## Ouvertures

Attribuez, en fonction de mérites de chacun, une moyenne de 70 à 90 points d'Héroïsme par personnage. L'aventure peut se conclure de plusieurs façons. Dans tous les cas, elle devrait déboucher sur des suites. À vous d'exploiter le filon!

— Si les PJ se sont montrés vraiment imprudents (en sortant du vaisseau sans avoir débarrassé le PJ concerné de son implant), les choses risquent de mal tourner. Arwoor fera exploser la bombe au moment où les personnages s'y attendront le moins, provoquant la mort du PJ concerné et des dégâts de 4.1 (étourdissement) pour tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour de la victime. Par la suite, les survivants risquent de se faire capturer par les talos d'Arwoor, qui les ramèneront à bord de leurs propres aéronefs. Ils se retrouveront enfermés dans le palais du Seigneur, avant que ce dernier trouve le temps de s'occuper de leur sort (Arwoor est actuellement très préoccupé par les activités d'un certain Kickaha et de son allié, Wolff). L'évasion de la prison peut faire l'objet d'un scénario à part entière. Les PJ pourront par exemple emprunter une porte qui les mènera à un autre endroit du Monde à Étages. Pour s'en sortir, ils devront conclure une alliance inattendue (avec un talos, un androïde... ou un autre prisonnier nommé Kickaha). Si les PJ font montre d'une grande ingéniosité, ils parviendront peut-être à échapper aux aéronefs ennemis, auquel cas ils pourront continuer normalement leur campagne sur le Monde à Étages.

— Si les PJ ne s'écrasent pas en mer mais tentent un atterrissage sur la terre ferme (une opération très périlleuse), ils encaisseront des points de dégâts en étourdissement (3.6*). Par la suite, les possibilités seront les mêmes que ci-dessus : capture, ou poursuite de l'aventure s'ils échappent aux talos d'Arwoor.

— Si les PJ choisissent la mer, ils ne subiront « que » 3.5 points de dégâts en étourdissement, mais leur aéronef coulera directement. Ils devront donc faire leur possible pour remonter rapidement à la surface. Tant qu'à faire, faites-les attaquer par un gigantesque squale noir de 6 mètres de long ou par un serpent de mer... Soit dit en passant, les sièges de l'aéronef sont équipés d'un système d'éjection à gravité réduite, qui permet aux passagers d'atterrir en douceur, comme si leurs fauteuils étaient équipés de parachutes. Pour s'en apercevoir, les personnages devront réussir un jet de Technologie des Seigneurs (seuil 5.2) ou d'Intellect (seuil 3.6). À la surface, les personnages seront récupérés par un drakkar de Barbes rouges du royaume de Saurga. Le prêtre qui se trouve à bord du navire interprètera cette découverte comme un signe du dieu marin Aegir. Les PJ seront bien traités et ramenés sur la côte orientale. Pendant le trajet, les personnages pourront apprendre que les Barbes rouges de Brakya préparent un raid sur Talanac (c'est un indice utile pour la campagne *Arwoor*, et les PJ pourront l'exploiter auprès de l'empereur Wiskatiil lorsque l'aventure les mènera auprès de lui). Leur présence attirera l'attention d'un passager étranger et secret ? (Serait-ce un Seigneur en quête de rédemption ?) Quoi qu'il en soit, il décidera de les livrer au Seigneur Arwoor, ou à une entité plus sombre encore...

**Léonidas Vesperini et Fabrice Colin**
**Illustration : Rolland Barthélémy**

## Les PNJ

### Pour Thoan

**▶ Les gworls**

Voir p. 388 des règles de *Thoan*.

**▶ Numéro 9**

Force : 3.6*
Résistance : 3.5
Masse : 3.4
Souffle : 4.1
Réflexes : 3.3
Agilité : 3.2
Intellect : 3.5
Ruse : 3.1
*Protections* : Blindage sur tout le corps (Pr 3.6).
*Vitesse raciale* : Terrestre (3.1).
*Compétences* : Biologie (3.6), Chimie (3.4), Chirurgie (3.4), Courir (3.1), Électronique (3.5), Poings (3.2), Thoan (3.3), Technologie des Seigneurs (5.1).
*Caractère* : placide et flegmatique.
*Expressions courantes* : « Eh bien, Monsieur, je crains que la situation ne soit désespérée » ; « Puis-je rappeler à Monsieur que je ne suis qu'un androïde » ; « Si je puis me permettre, les connaissances technologiques de Monsieur sont ridiculement faibles ».

*Ce scénario est conçu pour des personnages de niveau 5-7, ainsi que des joueurs et un MJ ainsi que des articles consacrés à Djarabân dans ce numéro,*




## Révélations

Airain n'existe pas.
Ou, plus exactement, il n'est pas Airain.

La météorite qui s'est abattue dans la région il y a un siècle et demi renfermait, et renferme toujours, une force terrifiante, si phénoménale qu'elle suscita la convoitise du Dragon aveugle. Il est possible d'avoir un aperçu de cette puissance formidable en observant le Rihnagre, au cœur de Djarabân, un gouffre d'énergie négative créé lors de la fragmentation de la météorite. Quand des voyageurs d'Artab ont donné une signification prophétique à la chute de cette dernière, décidé de bâtir des temples et de couvrir la région de cuivre, Hamman Keffmeth, dont le corps était bloqué entre les deux plans, ne put que se réjouir. Il pouvait présider à la construction de Rhadjabân et s'assurer une relative sécurité jusqu'au jour où il réussirait à se délivrer du piège où il était tombé. Mais quand les serviteurs d'Airain, ce dieu fictif, se mirent à lancer des sorts de prêtres, il commença à s'inquiéter.

Chez les dieux comme partout ailleurs, la concurrence est rude. La profusion de panthéons encombrant les plans d'existence limite sérieusement l'influence de chaque dieu. Or, la puissance d'une divinité dépend essentiellement du nombre et de la ferveur de ses fidèles. C'est pourquoi quand Maste, le dieu mineur des barrières d'un panthéon déliquescent, vint observer les perturbations causées par la météorite, il ne mit pas longtemps à se décider. Toutes ces personnes qui ne demandaient qu'à croire en quelque chose ne pouvaient pas être abandonnées comme cela (et surtout pas à un autre dieu). Maste endossa donc l'identité d'Airain et tout le monde fut satisfait. Les croyants avaient un dieu et le dieu de nouveaux fidèles.

Bien sûr, les choses ne sont pas aussi simples. Pour bénéficier de la foi des prêtres d'Airain, Maste dut changer. Pour un dieu, ce n'est pas une tâche facile. Il perdit beaucoup de ses anciens pouvoirs lorsqu'il s'adapta à son nouveau rôle de dieu de lumière. Il conserva cependant suffisamment d'influence sur la sphère des barrières et des passages pour réagir lorsque le Dragon aveugle sortit de sa torpeur.

Affaibli par le choc de son arrivée dans ce plan, le Dragon aveugle avait commencé à drainer l'énergie des morceaux de météorite pour se remettre d'aplomb. Or, Airain avait lui aussi besoin de cette énergie, car il avait passablement souffert de sa métamorphose. Ne parvenant pas à s'entendre avec le Dragon aveugle et ne voulant pas risquer un affrontement direct avec cette créature surpuissante, il décida de l'exiler. Il le projeta dans un demi-plan voisin et édifia une barrière quasi infranchissable autour de lui. Chacun devait désormais se contenter de la puissance de son propre fragment de météorite. Un lien ténu continue pourtant d'exister entre les deux et, par moments, l'un des deux adversaires tente de « siphonner » l'énergie du fragment de l'autre. Cette lutte les tient en permanence sur la défensive et leur interdit d'envisager pour l'instant une offensive directe. Mais qui sait lequel des deux récupérera suffisamment de forces pour attaquer l'autre le premier ?

## Un siphon fond fond

Il existe pourtant un facteur capable de modifier le fragile équilibre des puissances. Le Rihnagre est directement lié au fragment de météorite de Rhadjabân. Lui aussi en siphonne l'énergie. S'il venait à être affaibli, un simple mécanisme de vases communicants ponctionnerait l'énergie de la

# Le colosse aux pieds d'airain

relativement expérimentés. La lecture de l'aide de jeu « Rhadjabán » (dans le n° 96), sont fortement conseillées pour en profiter pleinement.

roche de Rhadjabán et donnerait probablement l'avantage au Dragon aveugle. C'est ce qui s'est produit la dernière fois que des Oroboros ont réussi à pénétrer dans Djarabân, lorsque l'anneau de Sahâl a cessé de fonctionner pendant quelques heures. L'événement avait alors pris le Dragon aveugle par surprise, car puiser de l'énergie dans les fragments requiert des rituels magiques longs et compliqués. Aussi, plutôt que d'attendre la prochaine occasion, il a décidé de la provoquer. En aidant à l'invasion (partielle, il ne faut pas non plus que le Rihnagre soit détruit) de Djarabân par les Oroboros, il espère déstabiliser Airain et acquérir assez d'énergie pour se libérer.

Le Dragon aveugle n'est pas infaillible. Son pouvoir de prescience a de nombreuses limitations. La première est la difficulté d'interpréter les visions venues d'un autre plan. Ceci le rend quasiment « aveugle » à tous les plans à l'exception de celui de Rhadjabán, qui est très proche. Cependant, il a réuni suffisamment de présomptions concordantes (mais confuses) relatives à Djarabân pour lui faire comprendre qu'il doit stopper les plans de Mehemet Ibn Keffmeth, le fils du Patriarche. Si rien n'est fait, une immense catastrophe aura lieu et il risque bien d'en être une des nombreuses victimes. Ne pouvant agir directement à Djarabân, le Dragon aveugle va se servir des aventuriers pour parvenir à ses fins. A-t-il fait le bon choix ?




## Poings d'Épice

Si Rhadjabán est bien protégée des invasions et autres intrusions intempestives de brigands par les chevaliers d'Airain, la sécurité à l'intérieur même de la cité n'est pas assurée avec autant d'efficacité. La majorité des gardes payés par le clergé sert à réprimer le trafic de cuivre. Les prêtres ont bien essayé de lever une taxe pour financer une police, mais la population n'a pas accepté la chose aisément. Il n'existe donc qu'une petite brigade employée par le clergé, appelée la Sainte Phalange, financée de bric et de broc par des donations ou des ponctions sur le budget du culte. Elle veille à ce que les préceptes du dieu Airain soient respectés dans la cité, mais n'est que très rarement confrontée à de véritables crimes. Le maintien de l'ordre est assuré par des milices privées, payées par les marchands ou les bourgeois de Rhadjabán. Il en existe une petite trentaine, variant en taille (de deux à trente membres) et en prestige. Les prêtres les cautionnent, bon gré mal gré, si leurs membres prêtent serment de ne jamais contrevenir aux lois d'Airain. Ce point est presque toujours respecté, car les miliciens comme leurs employeurs ne souhaitent pas s'attirer les mauvaises grâces des prêtres. En fait, les miliciens vivent selon un code d'honneur probablement plus strict que s'ils étaient directement employés par le clergé, car la concurrence est rude et chacun se doit d'être le meilleur.

Le système connaît parfois des dérapages. Le quartier nord-est de la ville est protégé par une milice particulièrement vigilante, les Poings de Pierre. Ils se sont donnés ce nom en référence aux Poings d'Airain mais, comme ils œuvrent surtout dans le quartier des Croissants de miel, on les surnomme les Poings d'Épice (ce qui les irrite toujours, même après des années). Comme les Poings d'Airain, ils se composent de deux unités de quatorze hommes. Le gros de la troupe (vingt hommes) est formé d'ex-mercenaires ou d'anciens soldats. Chaque Poing est dirigé par deux personnages peu recommandables. Les chefs du premier sont Virgil et Isobeth, deux ex-voleurs de talent qui trouvent plus profitable de rentabiliser leurs compétences ainsi plutôt que de risquer le gibet. Grâce à eux, les détrousseurs et autres monte-en-l'air ont quasiment déserté le quartier (c'est un des rares endroits évités par les nettoyeurs-voltigeurs). Virgil maintient cependant la pression sur les notables locaux en menant secrètement une peti-

te bande de malfrats qui commettent quelques larcins de temps en temps. Le second Poing n'est pas beaucoup mieux loti. Il est commandé par Shambolatt et Seltiniel. Shambolatt est une devineresse, ce qui pourrait lui valoir beaucoup de problèmes si elle n'était pas très discrète. Quand l'envie lui prend, ses pouvoirs et sa Flèche directionnelle lui permettent de repérer les meilleures cibles pour les forfaits de Virgil. Seltiniel est a priori le moins malin et donc le moins dangereux du quatuor, mais son désir exacerbé de réputation et de reconnaissance va profondément affecter la destinée de Rhadjabán.

## Oracle au désespoir

Le mois des Tornades est passé, et la température est de nouveau presque supportable dans les rues de Rhadjabán. Les quelques pèlerins qui ne sont pas encore retournés chez eux arpentent les rues ombragées en se délectant de petites coupelles de confiture, avant de trouver le courage d'affronter de nouveau les rigueurs du désert. Les marchands itinérants ont repris la route depuis longtemps. La cité a retrouvé un calme relatif, juste rompu par la tempête quotidienne. Les personnages se sont un peu attardés, mais nul doute qu'ils s'apprêtaient à quitter la ville quand ils reçoivent la visite d'un enfant ébouriffé, nommé Tisteth. Il est vêtu d'une tunique ocre, ce qui signifie qu'elle lui a été offerte par les prêtres qui tiennent l'école gratuite. Il ne semble pas famélique (car les prêtres nourrissent leurs élèves), mais il est manifestement de basse extraction et essaye de tirer le meilleur profit de la mission qui lui a été confiée. Il a été chargé par un certain Fikh-Haalek de conduire les aventuriers jusqu'à sa demeure du quartier des Mille et une croisées. La traversée du secteur nord-est de la ville est une bonne occasion de confronter les personnages à Seltiniel et à une partie de ses miliciens. Le demi-elfe se montre arrogant, soupçonneux, et surtout imbu des pouvoirs qui lui ont été conférés. Il va jusqu'à les menacer s'ils font mine de résister à son autorité, mais il n'est pas prêt à se battre contre des inconnus dont il ne connaît pas les capacités. Faites de votre mieux pour le rendre antipathique.

Fikh-Haalek est un khéfir Nain kâ très âgé, un de ces ascètes soi-disant doués de sagesse qui peuplent les Mille et une croisées. La différence majeure entre Fikh-Haalek et la plupart de ses confrères est qu'il possède réellement un pouvoir surnaturel. Il pense être un oracle car ses prédictions se révèlent toujours justes, même si elles sont parfois sujettes à quelques interprétations. En fait, comme beaucoup de chamans Nains kâs, il est capable d'atteindre d'autres plans d'existence par le rêve. C'est ainsi que son esprit a un jour flotté près de la conscience du Dragon aveugle et que ce dernier en a fait son instrument. Depuis des années, il lui envoie des visions oniriques, afin que Fikh-Haalek ait une confiance totale en son pouvoir. Et tout cela dans un seul but : attirer les personnages dans ses filets.

Une fois parvenus dans la modeste demeure du khéfir, les aventuriers font connaissance avec leur hôte qui les attend, assis en tailleur sur une natte élimée. Sa barbe est longue et grise et ses tatouages complexes et hypnotiques. Un profond abattement se lit sur son visage, au regard halluciné. Il explique aux personnages ses dons d'oracle et, s'ils en doutent, leur donne plusieurs informations sur leur passé qu'ils sont les seuls à connaître. Le Nain kâ est au désespoir car il a perdu son talent, il y a de cela deux jours, pour une raison indéterminée. Cependant, sa dernière vision était claire : il ne retrouvera son pouvoir que lorsque les personnages lui apporteront l'Œil de Xandrh et qu'il pourra regarder le cœur de Mehemet Ibn Keffmeth à travers lui.

Fikh-Haalek ignore tout de l'Œil de Xandrh ou de l'identité de Mehemet Ibn Keffmeth. Il espère qu'il s'agit d'une allégorie, car il ne souhaite pas attenter à la vie de quelqu'un, même au prix de son pouvoir. Il vit d'aumônes et des cadeaux que lui font les gens qui viennent écouter ses prédictions, mais il n'a jamais accumulé de richesses. Il ne peut offrir que ses services une fois qu'il aura recouvré son don. Néanmoins, il est certain que l'Œil de Xandrh est un puissant artefact magique qu'il ne désire pas conserver après l'avoir utilisé. Il précise que sa vision était très nette. Cela signifie que la destinée des personnages et la sienne sont inéluctablement imbriquées. S'ils choisissent d'ignorer sa demande, ce qui est leur droit, ils s'exposent à de terribles dangers.

Si les aventuriers acceptent d'aider Fikh-Haalek, celui-ci insiste pour qu'ils viennent s'installer chez lui, car « tout commence et tout finit aux pieds du sage ». Même s'il a un toit et quelques nattes supplémentaires, le confort de sa demeure est des plus relatifs.

### La carte de Maaluk Ourd'in

*Cette carte indique avec précision les endroits de Rhadjabán existant à Djarabân, c'est-à-dire la grande majorité des bâtiments recouverts de bronze (toutefois, certains ne sont que des coques vides dans Djarabân). Ce n'est pas tout : elle porte l'emplacement des demeures de trente Keffmeth (dont les noms ne sont pas indiqués). La plupart se trouvent dans le quartier des Marteleurs, mais on en dénombre une ou deux dans chacun des autres quartiers, à l'exception du parc aux Senteurs et du quartier du Temple. Toutes ces habitations sont bien sûr protégées par des keffemites mais, si les personnages parviennent à pénétrer dans l'une d'entre elles, ils ont de bonnes chances de se retrouver à Djarabân. En effet, les Keffmeth ont l'habitude de changer de plan dans leur demeure ou à proximité. Un grand nombre de « transferts » ont rendu la barrière entre les plans plus ténue en ces endroits et les passages restent parfois ouverts plusieurs heures au lieu de plusieurs minutes.*

## Bon étouffeur

S'ils commencent à se renseigner dans Rhadjabán sur l'Œil de Xandrh et Mehemet Ibn Keffmeth, les personnages n'apprendront pas grand-chose mais parviendront à deux résultats : celui d'énerver un peu plus Seltiniel et celui d'attirer sur eux l'attention des keffemites.

Seltiniel n'est pas un gros problème, si les PJ parviennent à rester stoïques face à son harcèlement. En revanche, s'ils s'en prennent à lui, ils s'attireront les foudres du reste des Poings d'Épice. Isobeth, celle en qui les habitants du quartier voient le « chef » de la milice, a conscience que Seltiniel en fait trop, mais comme il obtient d'excellents résultats, elle le soutiendra face aux personnages. Au pire, ces derniers risquent de se retrouver *persona non grata* dans le quartier, ce qui ne facilitera pas leur enquête.

S'ils interrogent un nombre suffisant de personnes ou ne se montrent pas très discrets, ils finiront par tomber sur un keffemite ou l'un de leurs agents. Les keffemites ont une équipe spéciale pour régler ce genre de problème : les étouffeurs. Leur rôle est de s'assurer que l'existence de Djarabân reste secrète, et de s'occuper de manière appropriée de tous ceux qui semblent en savoir trop. Heureusement pour les aventuriers, les keffemites ont trop besoin de leurs meilleurs hommes à des endroits plus stratégiques pour que les étouffeurs soient une réelle menace pour eux. Ils ont cependant fait disparaître plus d'un habitant qui avait malencontreusement assisté à l'apparition d'un Keffmeth voyageant entre les plans.

Dès qu'il apprend l'objet de leurs recherches, Maaluk Ourd'in, le chef des étouffeurs, dépêche un enquêteur auprès des personnages. C'est Balanar, un voleur futé à l'apparence anodine d'un vendeur itinérant de pains de sésame, qui est chargé de cette mission. Il contacte les personnages, prétendant vaguement connaître le nom de Mehemet Ibn Keffmeth. Pendant la discussion, il tente de découvrir ce que savent les aventuriers, en leur en révélant le moins possible. Si les PJ se montrent francs avec lui et lui donnent le peu d'informations qu'ils possèdent, cela le rassure. Si, au contraire, ils se montrent secrets, le voleur décide que les aventuriers en savent bien plus qu'ils ne le disent et se résout à se débarrasser d'eux. Il va faire son rapport à Maaluk Ourd'in, et la nuit suivante, un groupe d'intervention vient faire taire définitivement les PJ. Il compte un guerrier de niveau 4 par personnage, et est mené par Balanar.

Si les aventuriers ont des soupçons à l'égard de Balanar et le suivent, ou s'ils interrogent l'un des survivants de l'attaque nocturne, ils découvrent le repaire des étouffeurs. Il s'agit d'une simple maison d'un étage, sans ornements particuliers, située, bien sûr, dans le quartier des Marteleurs. C'est la demeure de Maaluk Ourd'in. Une douzaine d'étouffeurs y résident en permanence. Le seul objet de valeur que recèle l'endroit est caché dans la chambre de Maaluk Ourd'in, derrière une cloison. Il s'agit d'une double carte sur vélin de Rhadjabán/Djarabân, indiquant les correspondances entre les deux villes.

## Spinn, la lutine orpheline

Un événement imprévu va accélérer l'enquête des personnages. Ulcéré par l'initiative de Sham'Balog,

le maître pâtissier de la rue des Croissants de miel, d'engager une brigade spéciale pour régler le problème des farfellahs, Seltiniel décide de frapper un grand coup. Comment? Quelqu'un ose prétendre que les Poings d'Épice ne sont pas de taille à lutter contre une bande de nabots butineurs? De fait, les farfellahs prospéraient presque impunément depuis des mois, dérobant au nez et à la barbe des marchands les plus beaux babas et les plus succulents rouleaux au miel et aux amandes... jusqu'à ce que Seltiniel ne réunisse pas moins de la moitié de ses hommes pour les traquer et les exterminer.

Au soir de cette funeste boucherie, les aventuriers voient débarquer en trombe Seltiniel et trois de ses hommes. Il entrent brutalement dans la demeure de Fikh-Haalek, rouges d'excitation et de fureur. L'une de leurs proies les fait tourner en bourrique depuis près d'une heure et Seltiniel pense qu'elle s'est réfugiée ici. Il est fort probable que les personnages expulsent *manu militari* le demi-elfe de chez l'ascète.

Mais il se trouve qu'il avait raison, pour une fois. Spinn, le farfellah qu'il poursuivait, a bien trouvé refuge chez les aventuriers. C'est une jeune farfellah femelle, en piteux état, terrorisée, épuisée, et surtout gravement blessée. Ses parents ont été tués par Seltiniel et ses hommes, ainsi que plusieurs de ses amis. Si les personnages parviennent à la rassurer et à la soigner, elle s'épanche. Son désespoir est grand. En effet Fleuff, le sage patriarche des farfellahs, va mourir. Et Spinn de révéler aux personnages la véritable raison des rapines des farfellahs...

Les farfellahs aiment les pâtisseries, comme tout le monde, mais ils ne dérobent pas celles des marchands par gourmandise. En fait, ils n'en mangent aucune. Tout leur butin est destiné à un méchant homme en noir qui détient prisonnier leur patriarche, Fleuff, et qui menace de l'exécuter s'il n'a pas sa ration quotidienne de sucreries. Même si beaucoup de farfellahs ont survécu à l'attaque des Poings d'Épice, il se passera plusieurs jours avant qu'ils soient en mesure de reprendre leurs vols et, d'ici là, Fleuff sera sûrement mort.

Connaissant la réputation des lutins et autres créatures féeriques, les aventuriers auront sans doute beaucoup de mal à croire cette histoire. Qui pourrait vouloir de quelques gâteaux comme rançon pour un farfellah? Pourtant, Spinn dit la vérité, et la réponse se trouve bien sûr à Djarabân. Depuis que la ville est en état de siège, les habitants doivent se contenter de dragodons, de céréales, de fruits et de légumes et, occasionnellement, de drizzils. Les mets les plus fins ont disparu depuis bien longtemps des menus de Djarabân et rares sont ceux à avoir même jamais connu le goût du sucre. Il va sans dire que, pour ces personnes, un gâteau de la rue des Croissants de miel vaut largement cent fois son poids en drizzils. En capturant Fleuff, Nemrod le Borgne a fait une bonne affaire. Grâce à son trafic et à l'impunité que lui offre la protection des mineurs, il peut financer la chute de Djarabân qu'il fomente (voir plus loin). Tous les habitants fortunés de Djarabân (à l'exception des Keffmeth) sont demandeurs des douceurs de Nemrod, sans se douter de l'utilisation qui est faite de leurs richesses.

Spinn conclut en disant que Fleuff récompensera grassement toute personne qui le délivrerait des griffes de l'homme en noir. Il pourrait peut-être même autoriser son libérateur à utiliser son Œil de Xandrh. Cela devrait éveiller l'intérêt des personnages... Spinn ignore quels sont les pouvoirs de l'Œil, mais Fleuff prenait toujours un air très sérieux quand il regardait à travers. Il disait que l'Œil de Xandrh permettait de voir les choses qui n'étaient pas là et c'est en suivant ces choses qu'il a été capturé par l'homme en noir.



## LES PNJ DE L'ACTE I

### Pour AD&D 2

**▶ Miliciens des Poings d'Épice**
20 Guerriers de niv. 3 à 5. Al : N, LN et quelques NB.

**▶ Virgil**
Voleur humain niv. 7. Al : CN.
Épée longue +1, pantoufles d'Araignée, 5 pots d'onguent de Keoghtom.
Possède l'équivalent de 10 000 PO en bijoux et monnaies diverses.

**▶ Isobeth**
Voleuse Humaine niv. 6. Al : LN.
Arc court +1, Trou portable, environ 1 000 PO d'économies.

**▶ Shambolatt**
Devineresse humaine niv. 7. Al : N.
Flèche directionnelle, Yeux d'aigle (conférant également la vision nocturne), environ 5 000 PO.
Privilégie les sorts de Divination et d'Illusion.

**▶ Seltiniel**
Guerrier/Voleur demi-elfe niv 4/5. Al : CN.
Cape elfique, bracelets de Défense (CA 5), 3 potions de Soins, environ 2 000 PO.

**▶ Étouffeurs**
Guerriers ou voleurs de niv 3 à 5. Al : LN.
Si besoin est, ils utilisent le « shak », un garrot métallique (uniquement sur un humanoïde surpris et de dos. Dégâts 2-16 par round sans qu'un jet ne soit nécessaire après le premier round).
● **Maaluk Ourd'in** : Enchanteur de niv. 5 spécialisé dans les sorts de manipulation mentale et possédant un anneau de Boudier mental. Al : LM.
● **Balanar** : Voleur niv. 5. Al : LN.

**▶ Farfellahs**
Utiliser les caractéristiques des lutins.
Fleuff possède 1 DV, 8 pv et peut utiliser chacun de ses pouvoirs deux fois par jour.
Il se bat avec une petite épée (Dégâts 1-4).

**Et si... les PJ cherchent à retrouver les autres farfellahs?**

Spinn presse les aventuriers d'agir, mais ceux-ci peuvent refuser d'affronter « l'homme en noir » tant qu'ils n'en savent pas plus.

Les farfellahs logeaient dans les combles d'un entrepôt, dans une rue adjacente à celle des Croissants de miel. Les hommes de Seltiniel les y ont surpris, tuant près de la moitié d'entre eux. Trois phalanges des Poings d'Épice sont encore sur place pour le cas où des survivants tenteraient de revenir. D'ailleurs, leur attente a été couronnée de succès. En effet, quand les aventuriers arrivent sur les lieux, les miliciens viennent de capturer un farfellah et s'apprêtent à le torturer pour le forcer à révéler où se cachent ses congénères. Si les personnages libèrent Gdaëmm, le farfellah, il leur explique comment il procède pour apporter des gâteaux à l'homme en noir (voir, dans l'acte II, le paragraphe *Passage protégé*). Il ajoute le peu qu'il a compris de la nature des Astrolets, dont le fait qu'ils placent l'honneur au-dessus de la vengeance. Gdaëmm est l'oncle de Spinn, et il demande aux personnages de le laisser emmener sa nièce dans un autre quartier de la ville.



Acte II

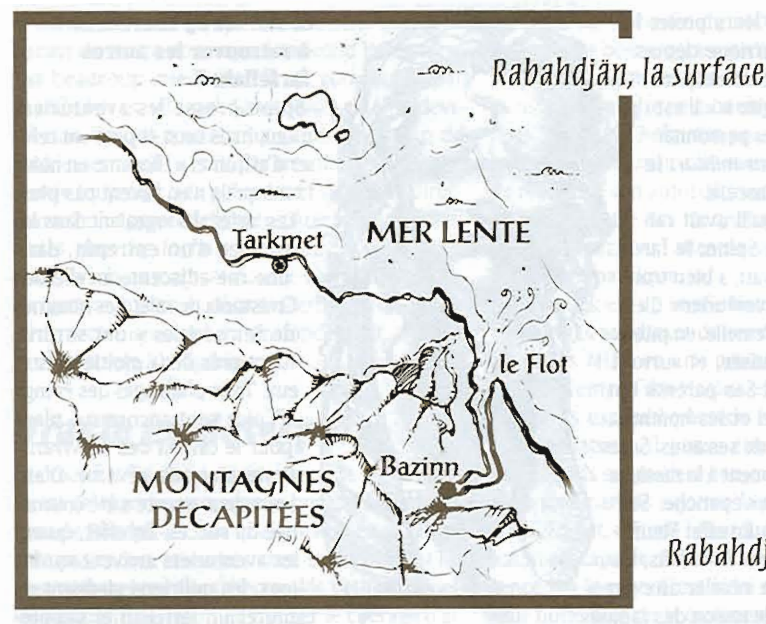
# RABAHDJÄN

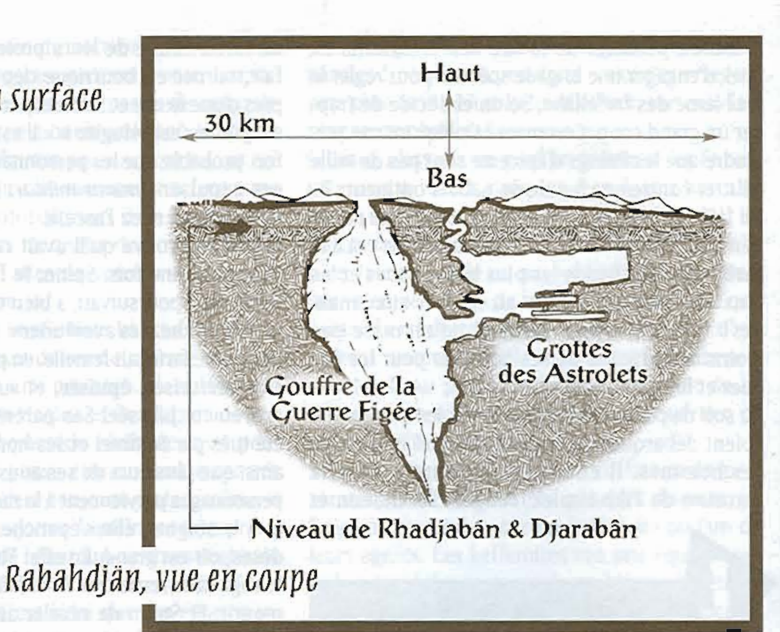
## Atroce sphère

La plus grande des découvertes faites par les mineurs de Djarabân est l'existence d'une bande de plan primaire reliant, tel un pont à travers le plan astral, les plans primaires de Djarabân et de Rhadjabân. Même si, pour un plan, elle est étroite, cette « bande » a tout de même des dimensions satisfaisantes à l'échelle humaine. L'endroit, baptisé Rabahdjän par un mineur facétieux, a vaguement l'aspect d'une sphère centrée sur les cités de Rhadjabân et Djarabân. Son diamètre est d'une trentaine de kilomètres, ce qui semble confirmer l'influence de la météorite sur son origine.

La frontière entre Rabahdjän et les deux plans voisins est plus hermétique qu'entre Rhadjabân et Djarabân. Seuls quelques « portails » fixes permettent le passage de ou vers Rabahdjän. Il existe de rares cas de portails jumelés, l'un vers Djarabân, l'autre vers Rhadjabân, se trouvant pratiquement au même endroit, ce qui permet de passer d'un plan à l'autre sans même s'apercevoir que l'on a transité par Rabahdjän. Aucun de ces doubles portails n'a pour l'instant été découvert à l'intérieur des deux cités, car la plupart sont encore enfouis sous le sol.

La surface de Rabahdjän se trouve à un kilomètre au-dessus du niveau de Rhadjabân et de Djara- ▷




bân, ce qui signifie que presque tous les portails donnent soit dans la roche, soit dans des galeries ou des cavernes souterraines.

La roche du sous-sol possède les propriétés du granit mais a une couleur très particulière, rouge veinée de vert, ce qui a empêché les mineurs de l'utiliser comme matériau de construction à Djarabân. De plus, cela ralentit considérablement leurs travaux d'excavation, car ils ne peuvent se débarrasser des gravats à «leur» surface. Ils se sont pourtant construit un petit repaire, en partie conquis aux dépens des Astrolets, les créatures habitant cette zone.

Les aventuriers ne sont pas supposés s'éterniser dans Rabahdjän. L'idée est de leur fournir un passage dangereux entre les deux plans, pas de les amener à explorer des méandres d'un sous-sol peuplé de monstres (bien que cela plaise à certains).

## Le sous-sol

Les profondeurs de Rabahdjän sont divisées en deux zones distinctes, les grottes des Astrolets et le gouffre de la Guerre Figée. Ces zones ne communiquent qu'en un point situé à une quinzaine de kilomètres de la surface, qui est férocement défendu par les Astrolets.

● **Les grottes des Astrolets.** Les Astrolets sont des créatures troglodytes à mi-chemin entre le troll et l'élémental de terre (c'est dire s'ils sont rocailleux!). Ils n'ont pas besoin de se nourrir pour subsister mais souffrent tout de même de la faim, aussi cultivent-ils des mousses et des champignons. Ils élèvent aussi des limaces blafardes et des craque-poussières (se reporter aux caractéristiques).

Ils sont assez intelligents pour posséder un langage (une sorte de perversion du commun remplie de grincements et de cliquetis de mâchoire) et développer des formes d'arts. L'art est d'ailleurs l'une de leur deux activités favorites, l'autre étant la guerre. Quasiment immortels, ils n'autorisent que les meilleurs d'entre eux à se reproduire et ce extrêmement rarement, de peur de se retrouver rapidement victimes de la surpopulation. Aussi, pour prouver sa valeur, l'Astrolet moyen passe-t-il son temps à combattre ou à créer des œuvres d'art. Comme les plus valeureux des Astrolets choisissent avec qui ils s'accouplent (ils sont hermaphrodites), on assiste à la création spontanée de factions au sein desquelles chacun essaye de se faire bien voir de son champion.

Les bandes combattantes sont redoutables, car elles considèrent que plus l'adversaire est puissant, plus cela vaut la peine de le battre pour acquérir du prestige. Cependant, même un adversaire faible peut augmenter le prestige d'un Astrolet si, après le combat, il trouve une recette nouvelle pour l'accommoder.

● **Le gouffre de la Guerre Figée.** Personne ne sait qui habite cette région. Certains prétendent qu'elle est peuplée d'esprits, d'autres d'Astrolets si puissants qu'ils se sont exilés des grottes pour pouvoir se battre tranquillement entre eux. L'hypothèse la plus en vogue chez les Astrolets est que le gouffre sert de champ de bataille à deux gigantesques élémentaux de terre. Ils s'affronteraient en faisant varier la pression des roches environnantes, ce qui expliquerait les tremblements de terre qui secouent épisodiquement Rabahdjän. Pourquoi se battent-ils? Où mène le gouffre quand il rejoint la limite de la sphère? Ces questions restent sans réponse, car aucun de ceux qui se sont aventurés dans le gouffre n'est jamais revenu.

## La surface

Il n'y a ni jour ni nuit sur Rabahdjän, juste une pâleur bleutée illuminant faiblement un décor désolé. La surface de la sphère est solide et infranchissable. Au sud, les montagnes Décapitées sont nettement découpées par le bord de la sphère. On y voit voler de grands rapaces, ce qui semble impliquer la présence d'autres animaux (à moins qu'ils ne se mangent entre eux?). Nul n'est allé vérifier car quand il prend l'envie à l'un de ces volatiles de descendre des hauteurs, on découvre qu'ils font plus de quatre mètres d'envergure et que leurs serres sont tranchantes comme des lames de rasoir.

Au nord, la plaine qui rejoint la mer Lente est sous l'influence d'un climat frais et humide. L'herbe grasse et bleutée pousse sur un humus dans lequel on s'enfonce facilement. Là où la terre est plus compacte, quelques arbres poussent mais leurs baies sont à peine comestibles.

La mer Lente est l'endroit où l'on peut voir la plus grande variété d'espèces animales, si l'on aime les créatures apparentées aux requins, raies manta et autres calmars géants.

Il n'existe que deux petits villages à la surface de Rabahdjän. Tarkmet est une cité lacustre partiellement engloutie. Elle est peuplée en grande partie d'humanoïdes proches des Sahuagins, en moins agressifs. Ils vouent un culte à une entité appelée «la Vague», alors qu'en l'absence d'un satellite, la mer Lente manque singulièrement d'activité.

Bazinn ressemble à une communauté humaine normale. Quelques champs entourent le village et des créatures qui, de loin, peuvent passer pour des chèvres broutent dans les prés. La vacuité du regard des habitants n'inspire cependant pas confiance. Ils n'ont pas souvenir d'avoir jamais vécu ailleurs ni d'avoir jamais reçu de visiteurs. Pourtant ils portent des vêtements similaires à ceux que l'on peut trouver à Djarabân.

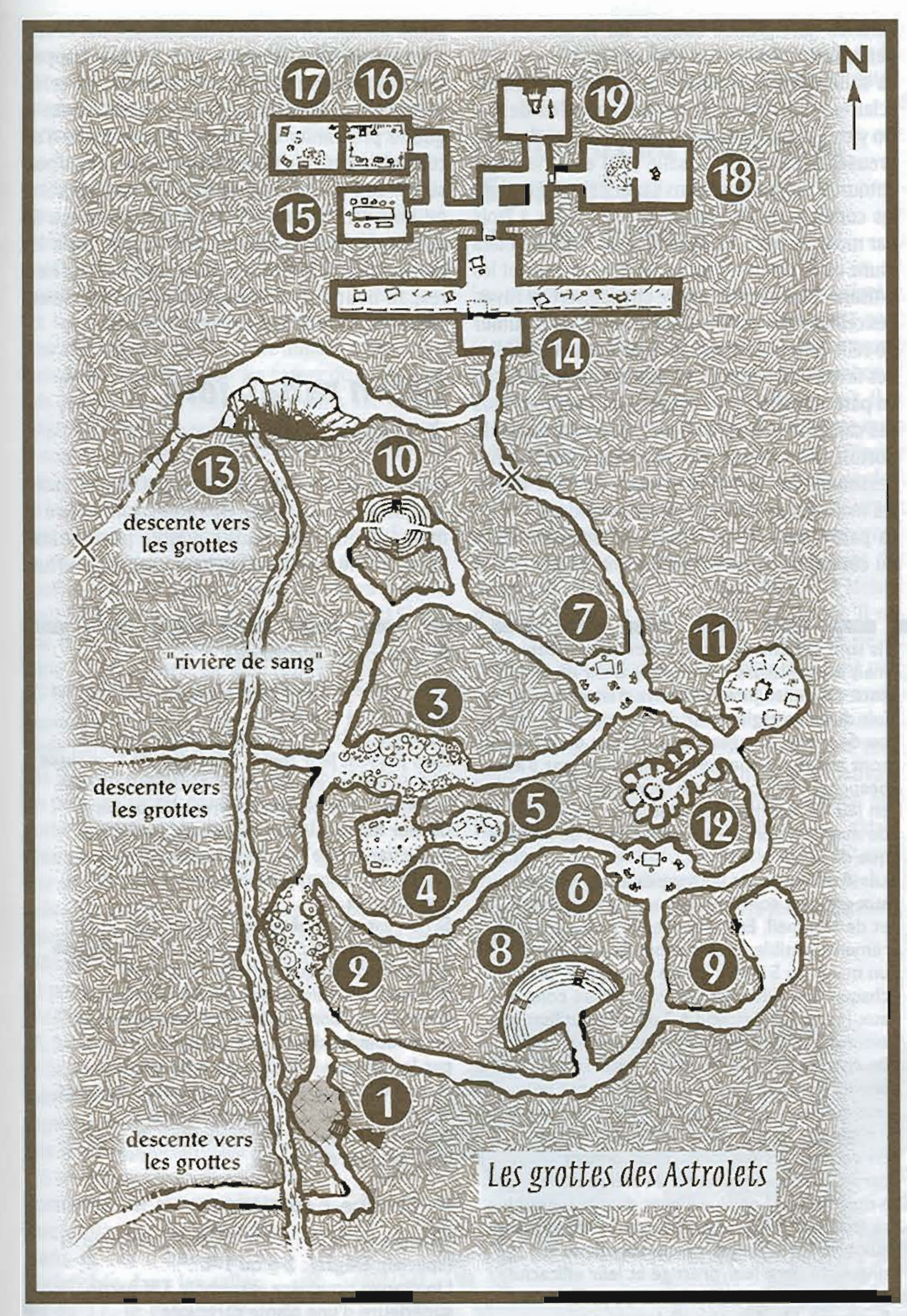
## Passage protégé

L'heure à laquelle les farfellahs visitent d'ordinaire l'homme en noir est passée depuis longtemps et Spinn craint pour la santé de Fleuff. Elle n'est jamais allée elle-même remettre des gâteaux à l'homme en noir; elle est trop jeune, mais elle sait comment ses aînés s'y prenaient. L'un des portails reliant Rhadjabân à Rabahdjän se trouve

### Ajustements magiques

*Du fait de la nature particulière de l'endroit, les sorts de Conjuration et d'Évocation ont 50 % de chances d'échouer dans Rabahdjän.*

*Ce pourcentage est diminué de 2 % par niveau de lanceur de sort. Hormis les créatures citées ci-contre, seuls les monstres capables de voyager sur le plan astral et ceux du plan élémentaire de la terre peuvent faire escale ou s'établir à Rabahdjän.*



Les grottes des Astrolets

dans la cave d'une des demeures de la terrasse aux Couleurs. Les farfellahs s'y glissaient et empruntaient un tunnel. Spinn peut indiquer de quelle maison il s'agit, mais elle ignore ce qui se trouve au bout du tunnel. Tout ce dont elle se souvient, c'est d'un conseil que les farfellahs se donnaient avant de partir livrer leurs gâteaux: «Ne jamais franchir la rivière de sang».

La demeure dont parle la lutine appartient à un teinturier. Comme beaucoup de bâtisses similaires dans ce quartier, le rez-de-chaussée est occupé par son échoppe, sa résidence se trouvant à l'étage. Les personnages ne devraient donc pas avoir de problèmes pour y pénétrer de nuit. La cave sert de réserve. En y déplaçant quelques balles de tissu, les aventuriers pourront dégager l'accès à une faille dans un mur. Une galerie s'enfonce rapidement dans les profondeurs de la terre. Au bout d'une vingtaine de mètres, la roche vire au rouge veiné de vert. Les aventuriers ont franchi le portail.

La galerie se termine par un escalier branlant, qui aboutit dans une petite caverne **(1)**. Celle-ci est soumise à une zone de Protection contre le mal permanente qui cantonne les Astrolets à Rabahdjân. C'est l'un des trois enchantements lancés par Mehemet Ibn Keffmeth dans ces galeries (voir les salles 14 et 18). Mehemet n'est pas un magicien assez expérimenté pour lancer de tels sorts, mais il a dérobé des parchemins le permettant à son père, le Patriarche Haroun Ibn Keffmeth.

Cette portion du réseau des grottes des Astrolets est peu peuplée. Seule une vingtaine d'individus se trouvent dans la zone représentée sur la carte et à peine dix de plus occupent les postes de garde avancés auxquels mènent les galeries qui partent vers l'ouest. Ce petit groupe est relativement éloigné du gros de la société des Astrolets, là où le prestige s'acquiert facilement. Cependant, ses membres restent, car ils croient que leur chef GrbroomBrgoonn (8 DV) a de très sérieuses chances de devenir un géniteur. Par ailleurs, depuis que des créatures de la surface empiètent sur leur domaine, les choses sont devenues plus intéressantes et il y a parfois de bonnes occasions de combat. Les gardes des salles 6 et 7, au nombre de cinq, restent toujours sur le qui-vive, pour le cas où ces intrus tenteraient une nouvelle incursion.

Les galeries ne sont pas «surveillées» par les Astrolets. Certains vaquent à leurs occupations habituelles: ils s'entraînent (pièces 8, 9 et 10), s'occupent de la nourriture ou de l'éclairage (pièces 2, 3, 4 et 5), vont chercher de l'eau à la rivière ou font de l'artisanat (pièce 11).

Le couloir quittant la salle 1 par le sud mène à une rivière souterraine teintée de sable rouge. Un gué permet de la franchir, un autre se trouve plus au nord. Le flot impétueux de la rivière a creusé de profondes rigoles dans les parois. Ce sont elles que les farfellahs empruntaient pour parvenir jusqu'à la grotte 13 puis à la salle 14. Les personnages sont bien trop grands et lourds pour prendre le même chemin. S'ils tentaient de marcher dans le lit de la rivière, celle-ci aurait de bonnes chances de les emporter jusqu'au gouffre dans lequel elle se jette. (Si cela se produit, considérez que la cascade aboutit à un lac souterrain, plusieurs niveaux en contrebas, dans une zone habitée par les Astrolets. Bonne chance pour remonter.)

La grotte **(2)** est une champignonnière. Des spécimens gigantesques ou minuscules de champignons et de mousses variés constituent la principale source de nourriture des Astrolets. Les fibres séchées des plus résistants fournissent un matériau utilisé pour les vêtements d'apparat et les rideaux. La grotte **(3)** ressemble beaucoup à la précédente, si ce n'est qu'elle contient trois Fongi criards, afin d'avertir les Astrolets des tentatives d'évasion de leurs craque-poussières ou de leurs limaces. Les Astrolets ne s'affolent pas quand les Fongi crient, mais quelqu'un vient toujours vérifier ce qui se passe. Un double rideau masque l'entrée de la grotte **(4)**. Celle-ci est pleine de limaces blafardes et brille donc de mille feux. Quelques mortiers et récipients de pierre permettent aux Astrolets d'extraire le «jus» des limaces. L'accès à la grotte **(5)** est également masqué par un rideau. L'endroit semble vide, mais le sol y est tapissé d'une vingtaine de craque-poussières. Ils n'attaquent pas tout de suite, mais attendent que quelqu'un pénètre dans la pièce (ils ont l'habitude qu'on leur jette des limaces mortes).

Les postes de garde **(6)** et **(7)** sont en permanence occupés par au moins trois Astrolets. Ceux-ci s'entraînent en général aux armes ou à des jeux de force. Ils possèdent tous une hache de pierre.

La salle **(8)** est un amphithéâtre. C'est ici que les Astrolets présentent leurs nouvelles créations dans le domaine de la danse, de la poésie, du chant, de la magie, du dressage de craque-poussières ou de la comédie. De grandes vasques remplies de jus de limace permettent de l'éclairer à ces occasions. Il y a environ un spectacle tous les cinq jours. C'est également là que le chef harangue, récompense ou fustige ses hommes. L'endroit peut accueillir une centaine d'individus. Il est décoré de fresques montrant les exploits de GrbroomBrgoonn, d'où l'on peut déduire que d'autres créatures inhospitalières hantent ces ▷



## Note importante

*Le combat à mort avec les Astrolets n'est pas inéluctable. Ils sont suffisamment intelligents pour accepter de discuter (même si leur prononciation est détestable). Ils ne respectent cependant que ceux qui ont prouvé leur « valeur », selon les critères exposés plus haut.*
*Un duel honorable ou une démonstration des talents des personnages peut suffire à gagner le droit de passage. Mais gare à ne pas trop les impressionner, car ils pourraient se sentir défiés !*



## Les PNJ de l'acte II

### Pour AD&D 2

galeries (une grande bouche sur le sol, un serpent géant sortant d'un mur, etc.).
La salle **(9)** est un musée et un atelier. Elle est éclairée en permanence par des coupelles de jus. On y trouve quelques fresques colorées et de nombreuses sculptures. La salle **(10)** est une arène entourée de gradins, dans laquelle se déroulent les combats rituels entre Astrolets (deux à trois par mois environ). La salle **(11)** est la grotte commune où se prennent les repas et où travaillent les artisans. Une dalle de pierre chaude sert de foyer. Les cellules des Astrolets **(12)** sont placées autour de celle de leur chef, les plus proches étant celles des favoris du moment. Le chef est comme un coq en pâte au milieu de ses sujets, qui satisfont tous ses caprices et le défendent en cas d'attaque du dortoir. Les cellules ne contiennent aucun effet personnel, les Astrolets portant sur eux toutes les marques de prestige qu'ils possèdent.
La partie nord de ce réseau est isolée du reste du complexe par deux pièges (marqués **X** sur le plan). Il s'agit en fait de créatures de pierres sessiles ressemblant beaucoup à de simples trappes, sinon que leurs mâchoires/couvercles se referment dès qu'elles ont capturé quelque chose et que le prisonnier est digéré à la manière d'un cube gélatineux (la paralysie en moins). Elles possèdent une CA de 6 (ou de 4 si l'on est capturé) et ne s'ouvrent à nouveau qu'après avoir reçu 50 points de dégâts. Cela ne les tue pas mais les plonge dans une léthargie d'une trentaine d'heures, au bout desquelles elles ont complètement régénéré, se referment et se réactivent.

## Djinn rabat-joie à Rabahdjän

Les deux portes menant à la salle **(14)** sont sous l'influence d'une zone de Protection contre le mal. À droite, une lourde double porte métallique, qui ne comporte aucun moyen d'ouverture

### ▶ Astrolets

Intelligence 8 à 13 ; CA 6 (certains portent des vêtements ou un petit bouclier de pierre qui augmentent chacun la CA de 1) ; DV 1 à 12 ; Taille moyenne ; Attaques/Round et dégâts : avec une arme (3-10) ou leurs griffes (1-6/1-6, +3 pour les griffes de diamant) ; Régénèrent 1 pv par round ; Possessions : pierres précieuses pour une valeur d'environ (DV x DV x 10) PO.
Les Astrolets sont des humanoïdes à la peau rougeâtre et pierreuse (de la couleur de la roche de Rabahdjän). Cela leur confère une capacité de dissimulation dans leurs galeries de 40 % (lorsqu'il y a une source d'éclairage). Ils sont dotés d'infravision, mais se déplacent souvent avec des lampes à jus de limace (qui n'émettent pas de chaleur). Ils se repartissent en trois grandes catégories : les punis (environ 15 % de la population totale) qui possèdent entre 1 et 3 DV, les valeureux (80 % avec de 4 à 8 DV) et les géniteurs (5 % avec 9 DV et plus).
Les punis ont été châtiés pour une faute, un affront ou ont simplement perdu un combat très violent. La seule punition chez les Astrolets est la mort, ce qui n'est pas cruel car ces créatures régénèrent et reviennent à la vie une heure après avoir trépassé. Un décès provoque cependant la perte définitive d'un dé de vie et d'un dé supplémentaire par tranche de 8 points de dégâts négatifs reçus. Un Astrolet meurt lorsqu'il atteint 0 pv. S'il tombe, par exemple, à -10 pv, il renaîtra avec 2 DV de moins. Si les dégâts causés sont tels que l'Astrolet est amené à 0 DV, sa destruction est définitive. Il est extrêmement rare qu'un Astrolet en tue volontairement un autre de manière permanente, car cela est interprété comme un signe de lâcheté (il craignait que son adversaire ne se venge). En cas de mort définitive d'un Astrolet, le géniteur le plus proche féconde le compagnon/la compagne de son choix, la gestation durant cinq mois.
Les Astrolets passant la plus grande partie de leur vie à s'entraîner, ils regagnent environ un DV tous les deux mois jusqu'à 8 DV (si aucun combat ne les fait à nouveau redescendre, ce qui est fréquent). Ensuite, les géniteurs en titre régulent la croissance des prétendants en les provoquant en duel.
Les Astrolets qui se sont spécialisés dans les arts ou la magie forment une caste à part. Ils sont également redoutables en combat, mais les géniteurs n'ont pas le droit de se battre avec les plus valeureux d'entre eux. Les duels se règlent par des concours d'art ou de magie. Les géniteurs artistes ou chamans sont proportionnellement plus rares car il est beaucoup plus complexe de remettre leur titre en jeu. Un chaman Astrolet lance des sorts de magicien comme s'il avait autant de niveaux que de DV.
Les Astrolets sont immunisés aux poisons, aux gaz, aux sorts de charme, de suggestion et de sommeil. En revanche, ils sont particulièrement sensibles aux illusions et subissent un malus de 5 à leur jet de sauvegarde pour chaque nouveau sort d'illusion utilisé contre eux (ce malus descend à 2 pour les utilisations suivantes du même sort). Une fois par tour, un Astrolet peut se fondre dans la roche environnante et s'y mouvoir librement pour une durée de 3 rounds. Si, au bout de ce délai, il n'est pas ressorti, il meurt définitivement.
En combat, les Astrolets affectionnent particulièrement la hache de pierre ou la lutte à mains nues. Les plus élevés dans la hiérarchie se font souvent greffer des pointes de diamant aux bouts des doigts, ce qui augmente singulièrement leur prestige et leur efficacité (dans ce scénario, c'est le cas pour Grbroom-Brgoonn). Un Astrolet n'hésitera pas à se sacrifier dans un combat, car il sait qu'il récoltera les honneurs de sa conduite héroïque à sa renaissance… si ses compagnons d'armes remportent la victoire.
Quand les Astrolets combattent contre des intrus ne connaissant pas bien leur repaire, leur tactique favorite est d'attaquer à travers les murs. Deux groupes coincent les envahisseurs dans une galerie accessible par un troisième groupe depuis un autre endroit du complexe (à moins de 10 mètres à travers la roche). Le troisième groupe apparaît alors au milieu des intrus, tandis que les deux premiers se jettent dans la mêlée.
Dans les galeries de ce scénario, on trouve 3 punis (2, 2 et 3 DV) et 18 valeureux (6 x 4 DV, 8 x 5 DV, 4 x 6 DV et un de 8 DV). Parmi ces valeureux, il y a trois chamans (5, 5 et 6 DV).
Les gardes des postes avancés à l'ouest sont tous des valeureux (2 pour chaque valeur de DV, soit dix individus). Si les choses tournent vraiment mal pour eux, ils peuvent ramener du renfort des autres grottes (dont des géniteurs) en moins de quinze minutes.

### ▶ Limaces blafardes

Intelligence 3, CA 8, DV 1 à 4, Attaque/Round : 1, Dégâts : 1 + poison.
Les limaces blafardes sont presque aveugles. Elles passent leur temps à manger de la mousse et à produire une sécrétion phosphorescente, le « jus », dont elles recouvrent les parois de leur habitat. Une coupelle de jus éclaire d'une lueur pâle jusqu'à trois mètres de distance et garde sa luminosité pendant une journée.
Si l'on est assez bête pour laisser une limace entrer en contact avec sa peau, son enveloppe urticante provoque un point de dégât.
Si la victime manque son jet de sauvegarde contre le poison, elle développe une allergie qui double les dégâts occasionnés par les limaces. Un deuxième jet manqué (lors d'un autre contact) quadruple les dégâts, et ainsi de suite. Un sort de Guérison des maladies ou de Neutralisation du poison fait disparaître l'allergie.

### ▶ Craque-poussière

Intelligence 5, CA 7, DV 2, Attaque/Round : 1 (spécial). Dégâts : 2-8 ou 1-4.
Un craque-poussière ressemble à la partie supérieure d'une plante carnivore complètement ouverte, mais dotée de « griffes » légèrement plus longues que la normale. De couleur brique et plaqué sur le sol, il se confond totalement avec le terrain, d'autant qu'il a l'habitude de s'enfouir sous une faible couche de gravats et de poussière. Quand une proie lui marche dessus ou à proximité, il se referme dans un grand claquement, tel un piège à loup. Un humanoïde ne bénéficie que la CA de ses jambes (une armure de cuir normale ne protège pas les jambes), sauf si son armure est magique. Une fois fermé, le craque-poussière inflige automatiquement 1-4 points de dégâts par round. On ne peut le décrocher que si l'on réussit un jet de pourcentage inférieur à (Barreaux et Herses x2).
Il est suffisamment intelligent pour fuir en bondissant s'il est attaqué mais, dans ce cas, sa proie subit la moitié des dégâts qui lui sont infligés.

depuis le côté sud (elle est barricadée de l'intérieur). À gauche se trouve une petite porte de 50 cm de haut et de large, qui possède une simple poignée sans serrure. Une détection des pièges permet de repérer un système d'alarme simple (un fil menant à une clochette) qui avertira Nemrod le Borgne si la porte est ouverte sans précautions. Cette porte donne sur une cage métallique profonde d'un mètre et haute d'autant. Un passe-plats permet aux lutins de donner leurs gâteaux, mais il n'est pas assez large pour les laisser passer. Les barreaux ne sont cependant pas très épais pour des humanoïdes de taille humaine. Les aventuriers devraient pouvoir les casser ou les tordre, s'ils parviennent à manœuvrer dans cet espace exigu. Les murs, le sol et le plafond de cette salle sont recouverts de plaques de bronze, afin de prévenir le passage des Astrolets. Toutes les salles de la zone nord sont éclairées par des torches. Le long couloir est encombré d'outils d'excavation et de chariots, dont les traces mènent d'ailleurs au gouffre **(13)**. On y trouve aussi plusieurs paniers pour le transport des gâteaux. La salle **(15)** est une salle de réunion pouvant accueillir une vingtaine de personnes. La salle **(16)** est une remise où se trouvent d'autres outils et une profusion d'armes et d'armures en tous genres. Elle est protégée par une porte à serrure piégée, déclenchant à la fois une alarme et un jet d'acide (dégâts 4-16). Un passage secret dans le fond de la pièce comporte également un système d'alarme. Il est de plus protégé par un Glyphe de garde (dégâts: une décharge électrique de 8d4). Il mène à une salle **(17)** jonchée de pièces et de bijoux, pour une valeur approximative de 20000 PO. La porte de la salle **(19)** n'est pas fermée à clef. Une rampe mène au portail vers Djarabân, qui se trouve juste sous le cellier du *Comptoir du Gouffre* (voir page 72 à 75, la description de la ville de Djarabân).

Si l'alarme de la salle 14 est déclenchée, un mineur vêtu d'un long manteau noir à capuche descendra, pensant trouver des lutins apportant des sucreries. S'il en a l'occasion, il retournera donner l'alerte et reviendra avec une douzaine de collègues. Dans le cas d'une alarme déclenchée dans les salles 16 ou 17, le groupe de mineurs mené par Nemrod le Borgne interviendra directement. Les mineurs ne poursuivront pas les aventuriers dans les galeries des Astrolets. S'il a le dessous, Nemrod tentera de fuir. Si cela s'avère impossible, il se rendra. Il pense avoir un avenir glorieux (voir plus loin) et n'a pas de raison de se battre jusqu'à la mort. Il cache l'Œil de Xandrh sous son bandeau, dans son orbite vide.

La porte de la salle **(18)** est brûlante. Derrière se trouve une pièce coupée en deux par un mur percé d'une arche. Devant l'arche, un pentagramme tracé sur le sol renferme un Djaezzin de feu à l'air mauvais. Derrière lui, on distingue, dans la seconde moitié de la pièce, un farfellah à la longue barbe et l'air triste.

## Oroboros en robe rose (Sympathy for the Devil)

Les personnages sont-ils au bout de leurs peines? Pas du tout! Le farfellah prisonnier n'est pas Fleuff. C'est en réalité un Saigneur oroboros nommé Vorbodos, capable de changer d'apparence à volonté. Sentant approcher les personnages, il a sondé leurs esprits et a endossé une forme qui, selon lui, les convaincra de le libérer. Le Djaezzin, nommé Tizzin, a pour mission de le garder prisonnier. En effet, aucune prison ne pourrait résister aux pouvoirs destructeurs d'un Oroboros. Tizzin n'est pas volontaire: il a été contraint de monter la garde par un enchantement de Mehemet Ibn Keffmeth et en est fort contrarié. Il ne peut quitter pas son pentacle, mais cela ne le rend pas moins dangereux. Il n'a cependant pas une attitude belliqueuse et n'attaque pas les aventuriers, à moins qu'ils fassent mine de vouloir libérer Vorbodos. Ce dernier, bien sûr, fait tout pour les pousser à agir. Il leur parle des mauvais traitements qu'il a subi, de la mort certaine qui l'attend, et ainsi de suite. L'Oroboros est extrêmement convaincant car, même s'il n'est que moyennement intelligent, il est capable de lire dans les pensées des aventuriers leurs réactions à ses propos.

### L'Œil de Xandrh

*Cette lentille magique faisait à l'origine partie d'une paire, mais nul ne sait ce qu'il est advenu de la deuxième. Si l'on regarde à travers, il faut réussir un jet sous l'Intelligence ou être désorienté pendant cinq rounds. L'œil révèle les énergies originaires d'autres plans. L'apparence des êtres et des objets observés varie selon leur origine et leur puissance. Il permet entre autres d'identifier les passages entre les univers, les créatures originaires d'autres mondes (élémentaux, mort-vivants, etc.) et les effets magiques liés à la manipulation des plans (la plupart des sorts d'Évocation ou de Conjuration produisant des effets matériels). À chaque jet d'Intelligence manqué, la vision de l'utilisateur est légèrement altérée pour une durée d'une à quatre semaines (daltonisme, myopie, petites hallucinations, etc.). En cas d'abus, ces altérations risquent de devenir permanentes (valeur : 1000 PO).*

Tizzin ne révèle pas aux personnages la véritable nature de Vorbodos. Au fond, si les aventuriers pouvaient se faire avoir, il serait plutôt content... et délivré de cette surveillance interminable. Il laisse donc les PJ discuter avec Vorbodos et, quand il se sera fait une idée précise de la situation, il leur propose un marché. Il ne tient pas particulièrement à les empêcher de repartir chez eux avec leur ami, mais il y est contraint magiquement. S'ils peuvent l'aider à mettre fin à son emprisonnement, ils pourront du même coup libérer Fleuff. Effacer le pentacle ne suffirait pas et, de plus, cela causerait de grandes douleurs à Tizzin et le mettrait dans une rage folle. La solution la plus simple, d'après lui, est de le désenchanter. Mais le sort lancé par Mehemet Ibn Keffmeth grâce à un parchemin est extrêmement puissant (20e niveau de magie). Selon Tizzin, une seule personne est capable de le dissiper. Il s'agit d'un Djaezzin céleste qui lui doit un service. Il se nomme Qal'Am-Sheish et réside dans le quartier des Mulaaks à Djarabân.

Quant à la question de savoir pourquoi quelqu'un prendrait tant de mal pour garder captif un simple farfellah, elle laisse sans voix les deux compères d'un jour.

Acte III

# DJARABÂN

## All that Djaezzin

Les personnages arrivent donc dans le cellier du *Comptoir du Gouffre*. Il possède une lucarne donnant sur la cour située derrière l'établissement. Les aventuriers devraient donc parvenir à faire une entrée discrète à Djarabân.
Prenez le temps de leur faire découvrir la cité et ses facettes les plus étranges : les bâtiments en bronze flottant dans les airs, les cultures et les dragodons, le Rihnagre et le Yodfeh, l'ambiance sinistre et les psychoses des habitants désespérés, sans oublier les Djaezzins.
Le quartier des Mulaaks ne reçoit pas souvent la visite d'humains. Seuls quelques Keffmeth en mission pour Haroun Ibn Keffmeth s'y aventurent parfois, ainsi que quelques Djarabânais pétris d'ennui qui pensent qu'une ou deux malédictions pourraient rendre leurs vies plus intéressantes. Les Djaezzins ne sont en effet pas très accueillants. Non qu'ils soient asociaux, car ils se mêlent aisément à la population des autres quartiers, mais leurs habitations ont un caractère presque sacré. Chez eux, leur vie est une somme de rituels complexes apparemment dénués de signification, mais en fait chargés de symboles hérités d'une culture millénaire. Frustrés de ne pouvoir jouer le rôle de légendes qu'ils incarnaient jadis quand le monde était encore intact, les Djaezzins se sont recréés un royaume privé dont ils sont les héros imaginaires. C'est pourquoi les demeures sont conçues et décorées avec faste. Chacun parade dans les rues vêtu de ses plus beaux habits. Les Djaezzins se considèrent comme des nobles en exil, ce qui explique qu'ils soient fort contrariés lorsqu'un vulgaire humain ose venir les importuner dans leur domaine (sans parler des bâtards que sont les Demi-Djaezzins). Ils détestent voir leurs pouvoirs banalisés par les circonstances et ne conservent la force de continuer le combat que grâce à cette mascarade. D'un autre côté, ce sont les seuls habitants de Djarabân à se montrer profondément optimistes. En effet, comment les choses pourraient-elles s'aggraver avec autant de héros réunis en un même endroit ?
La bonne manière d'aborder un Djaezzin est de se présenter et de lui demander une audience en son « palais ». Si la demande est faite dans les formes, elle est généralement acceptée. La première véritable conversation d'un Djaezzin avec un ou des inconnus doit avoir lieu chez lui, pour que ses interlocuteurs se rendent compte à qui ils ont affaire.
Du fait de leur nature, les Djaezzins n'accordent jamais de faveur gratuitement. Ceux qui connaissent ce détail se demandent bien quel prix les Keffmeth payent pour la protection et les services qui leur sont accordés. Il doit être énorme, car les Djaezzins en veulent terriblement à Haroun Ibn Keffmeth d'avoir asservi certains des leurs, même s'il s'agit des Djaezzins de feu les plus récalcitrants. Si les aventuriers cherchent un interlocuteur disposé à les aider à retrouver Qal'Am-Sheish, ils finiront par trouver un Djaezzin... qui mettra un prix à ce service. Celui-ci variera grandement selon son identité et l'attitude des personnages à son égard. Il peut demander une somme en or, des objets de valeur ou même un service en retour (porter un message à un Djaezzin de feu acariâtre ; servir de juges dans un concours de beauté entre Djaezzins ; accomplir le vœu d'un humain en affaire avec les Djaezzins ; etc.). Une solution souvent employée est de considérer que les personnages sont endettés vis-à-vis de leur interlocuteur et que celui-ci pourra leur demander un service par la suite, à sa convenance. C'est une excellente source de scénarios... ou d'embêtements.

### Sachez les reconnaître

— **Rhadjabân** : *La cité du dieu Alrain, présentée dans notre n° 96 et située dans le monde « normal », celui où vivent les aventuriers.*
— **Rabahdjân** : *Un micro-plan d'existence qui, dans cette aventure sert de « sas » entre les deux autres. Notez qu'il n'est pas indispensable de passer par Rabahdjan pour aller de Rhadjabân à Djarabân.*
— **Djarabân** : *Dans un monde parallèle, une ville assiégée par les Oroboros, des démons féroces qui se sont emparés de la totalité de ce plan d'existence. Elle est présentée p. 72 à 75.*

## Blue Note

Qal'Am-Sheish est un Djaezzin céleste typique : rêveur, idéaliste et un peu déconnecté des contingences de son monde. Il a la particularité d'avoir choisi d'établir sa demeure dans le Yodfeh. Les Djaezzins aiment cet endroit, mais peu y vivent et seuls deux humains possèdent une demeure dans cette zone. Le cuivre a pratiquement disparu du sol du Yodfeh, ce qui rend son existence précaire et renforce l'effet entropique des Oroboros. Quelques monticules ou roches flottent çà et là, dans une brume bleutée qui, dit-on, cache un gouffre insondable. En fait, plusieurs bandes de roches et de terre subsistent sous la brume, à des profondeurs variables, mais ceux qui y tombent en remontent rarement. Le Djaezzin qui révélera aux personnages les règles élémentaires de survie dans le Yodfeh fera payer cher ces renseignements.
La première consigne est de ne jamais regarder l'horizon depuis le Yodfeh. Les pas de celui qui ne fixe pas son chemin ont une étrange tendance à s'égarer dans la brume. Ensuite, il faut toujours

répondre à un bruit par un son d'une intensité égale. Certains de ces bruits ont des origines identifiables (des cris d'animaux ou des voix, des pierres dévalant une pente, un choc de tumulus dérivant), mais d'autres sont plus étranges (plaintes lugubres ou sifflements stridents). On ne doit jamais rebrousser chemin, ni regarder derrière soi. Contrevenir à l'une de ces règles provoque au mieux un égarement passager (certaines personnes ne peuvent jamais sortir ou pénétrer dans le Yodfeh), au pire une disparition rapide. L'endroit a la réputation d'abriter des esprits malins et des feux follets, ce qui est parfois vrai.

La maison de Qal'Am-Sheish est située près du centre du Yodfeh. De là, on peut voir une imposante bâtisse qui domine la zone à une centaine de mètres au nord. C'est le parc de Zabrin l'Explorateur, le seul humain à vivre dans cette région déliquescente. Le Djaezzin est beaucoup plus hospitalier que ses semblables, car rares sont les visiteurs qui parviennent jusqu'à chez lui. Il offre un repas aux personnages (sans contrepartie) et écoute leurs propos avec attention. L'histoire du farfellah l'étonne, car il a justement vu récemment une créature correspondant à cette description (et répondant au même nom, Fleuff) chez son voisin. Il pensait que le spécimen que possédait Zabrin était unique.

Le parc de Zabrin l'Explorateur est à la fois un zoo et un jardin botanique. Son propriétaire a pour ambition de préserver en ce lieu au moins un exemplaire de chacune des espèces animales et végétales de ce monde en décomposition. Il sort souvent de Djarabân pour rechercher des spécimens. Sa chance, son talent et son épée magique l'ont jusqu'à présent maintenu en vie. Il est aidé de sa femme, Andrilla, qui est une druidesse et soigne particulièrement les plantes (en s'assurant qu'elles poussent bien sur quelque chose). Avec le temps, la quête de Zabrin a tourné à l'obsession et il ramène tout ce qu'il peut trouver, sans distinction (de toute façon, il ne reste plus grand-chose de vivant hors de Djarabân). Son zoo renferme ainsi une foule de créatures étranges, dont près de la moitié sont des monstres (il avait même jusqu'à récemment un quasi-élémental d'électricité). Hélas, même la présence de créatures féroces ne suffirait pas à repousser les habitants de Djarabân s'ils savaient que les murs du parc renferment de quoi varier leur ordinaire. C'est pourquoi Zabrin s'est établi dans le Yodfeh.

(Note : Le parc de Zabrin est situé à l'emplacement du Rocher aux Skillkyss de Rhadjabân. Les aventuriers ont exploré une partie de son sous-sol dans le scénario *Les feux du ciel* (CB n°96). La gourde qu'ils ont récupéré vient d'un gourdier situé dans le jardin botanique, momentanément mis en phase avec celui de Rhadjabân grâce au bronze qui recouvrait ce dernier.)

Il y a peu, Fleuff est parvenu à s'évader de la cave de Nemrod. Dans sa fuite, il s'est perdu et n'a jamais pu retrouver l'entrée de Rabahdjän (il a beau être sage, sa mémoire lui joue des tours). Quand il a été recueilli par Zabrin, il a fait contre mauvaise fortune bon cœur, car il était bien mieux traité ici qu'entre les mains de l'homme en noir. Zabrin n'a pas la moindre envie de relâcher Fleuff. Les personnages auront toutes les peines du monde à le convaincre que le farfellah vient d'un autre plan (si c'est la tactique qu'ils souhaitent employer). Une tentative d'intrusion dans le domaine de Zabrin a de bonnes chances de tourner à la catastrophe, car Andrilla a installé de nombreuses défenses magiques.

## L'ES PNJ DE L'ACTE III

### Pour AD&D 2

**▶ Nemrod le Borgne**
Guerrier de niv. 7. Al : NM.
Il possède l'Œil de Xandrh (voir l'encadré de ce nom dans la deuxième partie).

**▶ Zabrin l'Explorateur**
Rôdeur de niv. 13. Al : CB.
Il possède une épée intelligente (+2) qui lui confère les pouvoirs d'Invisibilité, de Protection contre le mal et de Feuille morte.

**▶ Andrilla**
Druidesse de niv. 9. Al : N.
Elle possède un sac de terreau magique qui ne se vide jamais et une robe de Protection (CA 6).




## Le cœur du problème

Pour Mehemet Ibn Keffmeth, Djarabân est condamnée. Les Oroboros finiront fatalement par franchir la barrière magique et tous les habitants seront massacrés. Les Keffmeth ont les capacités pour régner sur des régions plus attrayantes que celle-ci. Alors, pourquoi rester ? Pour protéger leur père, grabataire prisonnier à jamais de sa tour ? Mehemet a d'autres plans en tête. Il a vu son père asservir magiquement les Djaezzins et mener sa famille à la baguette. Mehemet est loin dans l'ordre de succession et n'a aucun espoir d'obtenir des responsabilités importantes, d'apprendre les secrets et d'acquérir les grands pouvoirs des ancêtres Keffmeth, même si son père se retirait. Et pourtant, Mehemet désire ce pouvoir, cette puissance, de toute son âme. C'est pourquoi il a ravalé son orgueil et s'est fait le serviteur humble et dévoué de Haroun Ibn Keffmeth. Au fil des années, il a volé des bribes de connaissance au Patriarche (ainsi que certaines de ses possessions magiques), jusqu'à percer le secret du Rihnagre. Il a appris à puiser dans cette force pour alimenter sa magie et a découvert l'origine de la longévité de son père. Le Rihnagre a le pouvoir de rendre immortel celui qui s'en nourrit. Mais quand le Rihnagre disparaîtra avec la chute de Djarabân, Mehemet redeviendra un simple mortel. Et cela, il ne peut le supporter.

Pour prévenir ce destin funeste, Mehemet est prêt à tout risquer, même la destruction de la ville. Lors de la récente percée des Oroboros dans Djarabân, il a découvert que ceux-ci pouvaient directement absorber l'énergie du Rihnagre, au point que celui-ci a sérieusement été affecté quand à peine cinq de ces démons se sont trouvés à proximité pendant quelques minutes. Il a fallu l'intervention de presque tous les Djaezzins pour abattre ces Oroboros, tant ils étaient devenus puissants (on comprend pourquoi ils sont attirés par la cité !). Depuis cette attaque, Haroun Ibn Keffmeth fait garder en permanence le Rihnagre par une dizaine de ses Djaezzins de feu. Le plan de Mehemet a vu le jour quand il s'est emparé d'un médaillon de Vampire, une ancienne possession de Hamman Keffmeth qu'il a laissée derrière lui après sa disparition.

Ce médaillon en forme de cœur permet à son utilisateur de « pomper » l'énergie d'une autre créature. Il ne contient plus qu'une seule charge, aussi Mehemet désire-t-il en faire le meilleur usage possible. Il est sorti de la ville et a traqué un groupe d'Oroboros jusqu'à ce qu'ils le conduisent à un Saigneur, Vorbodos. Il a bondi sur lui tout en changeant de plan, de façon à le transporter avec lui. Les Oroboros doivent leur puissance au lien psychique qui les unit en permanence. Se retrouvant soudain coupé des siens, Vorbodos a été si désorienté et affaibli que Mehemet n'a eu aucun mal à le neutraliser. Il l'a ramené à Djarabân en passant par Rabahdjän (et n'a donc eu aucun mal à franchir la barrière magique qui protège la cité). Il compte amener Vorbodos près du Rihnagre et voler toute l'énergie que l'Oroboros puisera dans le tourbillon. Si son plan se déroule comme prévu, le Rihnagre sera entièrement vidé et lui-même héritera de la puissance d'un dieu. Il y a cependant de fortes chances pour que cela détruise la barrière magique qui protège la ville. De plus, cela affectera les fragments de la météorite et, au mieux, fermera le passage entre les plans. Au pire... il ne vaut mieux pas y penser.

## L'assassin en glaise

Mais comment faire parvenir l'Oroboros jusqu'au Rihnagre ? Mehemet n'est pas de taille à affronter une dizaine de Djaezzins de feu. La solution qu'il envisage est diabolique. Il a l'intention de tuer son père.

En effet, les Djaezzins ne gardent le Rihnagre (et le quartier d'Effmeth) que parce qu'ils y sont contraints magiquement. Quand Haroun Ibn Keffmeth sera mort, leur contrat sera rompu et ils reprendront leur liberté. Mais tuer le Patriarche n'est pas une tâche aisée. Même si les années passées à dépenser ses forces pour alimenter la barrière l'ont affecté, il reste toujours un adversaire redoutable. Non pas à cause de ses pouvoirs magiques, il ne mémorise jamais aucun sort de combat, mais surtout à cause de la malédiction de sa double existence. Haroun Ibn Keffmeth a appris à maîtriser parfaitement les deux environnements dans lesquels il vit et à tirer parti des moindres différences entre eux. Un assassin serait rapidement expédié d'un plan à l'autre jusqu'à ce qu'il se matérialise dans une chaise ou une table, le tuant sur le coup. Pour réussir, il faudrait attaquer dans les deux plans à la fois... et résister aux pouvoirs des Djaezzins de feu qui protègent la tour du Patriarche.


Qal'Am-Sheish

Comme Mehemet ne trouvait pas la créature idéale pour accomplir cette basse besogne, il l'a fait construire. Il a commandé à un magicien d'une ville lointaine du plan de Rhadjabán un golem ignifugé et recouvert de bronze. Sitôt qu'il parviendra dans l'aire d'influence de la météorite, il sera présent dans les deux villes et ne risquera donc pas d'être affecté par les pouvoirs du Patriarche (ou des Keffmeth qui le défendront). Le résultat est une variété du golem de pierre, mais fait avec de la terre (sinon le bronze n'aurait pas pu être intégré).

Mehemet Ibn Keffmeth a réussi à financer ce projet en partie avec ses possessions, mais également grâce au très fructueux trafic de sucreries de Nemrod le Borgne et de ses sbires. Il s'est adjoint leurs services en leur faisant croire qu'il désirait remplacer Haroun Ibn Keffmeth et qu'il leur donnerait des postes d'importance dans le prochain gouvernement. Il a réussi à les convaincre que les pouvoirs qu'il gagnerait lui permettraient de vaincre définitivement les Oroboros, et c'est pourquoi les mineurs l'aideront pendant sa tentative de vampirisation. Il a aussi prétendu que Haroun Ibn Keffmeth aurait depuis longtemps pu débarrasser Djarabân des Oroboros, mais qu'il ne l'a pas fait pour garder tout le monde sous sa coupe.

## Du cœur à l'ouvrage

Une fois à Djarabân, il faudra peu de temps aux aventuriers pour apprendre l'identité de Mehemet Ibn Keffmeth. Mais que feront-ils de cette information ? Pour la population, Mehemet est le fils préféré du Patriarche, qui l'assiste dans son vieil âge. Il quitte rarement le chevet de son père, sauf pour accomplir les missions qu'il lui confie. Il a renoncé à tout poste officiel pour mieux servir son père. Il est peu probable que les personnages aient la possibilité de demander sa version des faits à un Keffmeth, mais s'ils y parvenaient, les mots «arriviste» et «vicieux» arriveraient en bonne place dans la liste des épithètes relatives à ce fils modèle.

S'ils entrent en contact avec Mehemet, celui-ci devient immédiatement méfiant. Si, de plus, ils mentionnent le mot «cœur» (son médaillon est toujours dissimulé), leurs jours seront comptés. La maison de Mehemet est voisine de la tour de son père, ce qui signifie qu'elle est extrêmement bien défendue. Il est possible cependant de suivre le Keffmeth quand il se rend au *Chaudron aux Drizzils* pour y rencontrer Nemrod. La plupart du temps, quelques mineurs l'attendent à la lisière du quartier d'Effmeth pour l'escorter.

S'ils parviennent à espionner Mehemet, les personnages peuvent tenter de faire part de leurs soupçons à Haroun Ibn Keffmeth, mais celui-ci ne les recevra pas et ne donnera pas suite à leurs messages.




## Fragments, passages et retour

Où en sommes-nous de la prédiction ? Si les aventuriers ne le savent pas déjà, Fleuff leur dira que Nemrod le Borgne lui a volé l'Œil de Xandrh. Quant à Mehemet, le farfellah a entendu quelques-unes de ses conversations avec Nemrod. Il serait sur le point d'amener une terrible créature invincible à Rhadjabán. Il faut absolument prévenir la population pour qu'elle tente de la repousser.

Qal'Am-Sheish souhaite libérer Tizzin, puisque celui-ci réclame le payement de sa dette, mais les personnages peuvent le convaincre d'attendre jusqu'à qu'ils aient éclairci ce sac de nœuds. Une confrontation entre Fleuff et Vorbodos devrait faciliter les choses. (Attention, si un combat a lieu avec les mineurs en présence de Qal'Am-Sheish, le Djaezzin n'y prendra pas part. La dette qu'il a envers Tizzin n'est pas assez importante pour qu'il risque sa peau.)

Vorbodos finira par avouer sa vraie nature et le plan de Mehemet. Selon lui, le meilleur moyen de déjouer ce plan est encore de le libérer. Ce n'est pas tout à fait exact, car le golem est déjà en route. Vorbodos le sait et a l'intention d'attendre le moment où les Djaezzins de feu s'en occuperont pour profiter de l'aubaine du Rihnagre. Il pense pouvoir alors aisément se débarrasser de Mehemet et de son médaillon maudit. De plus, il ressent une variation dans l'intensité du Rihnagre, ce qui signifie que quelque chose d'inhabituel est en train de se produire (en fait, Airain et le Dragon aveugle recommencent à s'affronter par fragments de météorite interposés). Les personnages peuvent également envisager de tuer l'Oroboros, mais celui-ci se défendra du mieux qu'il peut (même si le fait d'être isolé le handicape sérieusement : -4 au TAC0 et +2 à la CA).

Pour un prix à convenir avec les personnages, Qal'Am-Sheish est prêt à retarder la libération de Tizzin de quelques jours. Cela devrait leur laisser le temps de retourner à Rhadjabán et voir ce qui s'y trame. S'ils ne désirent pas emprunter à nouveau les galeries des Astrolets, Qal'Am-Sheish leur conseillera de rechercher Karim Ibn Keffmeth. C'est un petit-fils d'Haroun qui à la réputation (méritée) d'arrondir ses revenus en vendant des passages d'un plan à l'autre. Cette pratique est interdite par le Patriarche, aussi les personnages devront-ils se montrer discrets.

## Crise de foi

La course contre la montre a débuté. Rien ne va plus à Rhadjabán. Les prêtres n'ont pas reçu leurs sorts aujourd'hui et des rumeurs étranges, transmises par des cavaliers venus de l'est, annoncent le retour d'Airain. Le temple est plein de dévots nerveux, vrais et faux, et une centaine d'habitants sont montés en force sur la muraille pour observer l'horizon. À l'est, un orage approche et ses éclairs se reflètent sur une masse brillante. Bientôt, on peut distinguer sa nature avec précision : un colosse de bronze qui avance d'un pas lent et décidé vers la ville. Nul doute n'est permis, Airain est venu retrouver ses fidèles. Toute la ville sombre dans l'hystérie. Certains pensent que c'est le jugement d'Airain : ils n'ont pas été assez purs et leur dieu vient leur faire savoir en personne. D'autres s'apprêtent à recevoir sa bénédiction. D'autres encore tentent de desceller des plaques de bronze pour les donner à leur dieu. Les chevaliers d'Airain sont incapables de maintenir l'ordre.

Les aventuriers se retrouvent donc en plein chaos. Ce qu'ils ont de plus intelligent à faire est d'aller trouver les rayons, les prêtres dirigeant le culte, pour les convaincre que ce qui va détruire une partie de leur ville est une créature magique et non leur dieu de lumière.

Le plus accessible des rayons, et l'interlocuteur le plus adapté, se trouve au temple. Il s'agit de Shæklin, qui a pour charge le Dogme. Il est troublé car rien dans les écrits du culte ne laissait présager de tels événements. Toutefois, si c'est bien Airain qui arrive, il est sur le plan de Rhadjabán… ce qui expliquerait pourquoi ses prêtres ne reçoivent plus de sorts.

La raison de cette pénurie est en fait tout autre. Le Dragon aveugle a finalement réussi à percevoir une vision suffisamment nette de Djarabân pour comprendre que des Oroboros allaient pénétrer dans la ville. Il a donc jeté toute sa puissance dans la bataille pour le contrôle de la météorite, sachant que l'équilibre risquait de bientôt changer. Le combat contre le Dragon nécessitant toutes ses ressources, Airain n'a pu accorder leurs pouvoirs à ses prêtres.

Le clergé ignore l'existence de Djarabân, et les personnages devront faire preuve de tact s'ils veulent expliquer à Shæklin que les préceptes de sa religion ne correspondent pas vraiment à ce qu'il imaginait. Amener Shæklin à Djarabân est une solution de facilité. De plus, cela risque d'avoir des conséquences dramatiques. À terme, la vie entière de Rhadjabán risque d'être boule-

**Stéphane Bura**
**illustration : Bernard Bittler**
**plan : Cyrille Daujean**

versée. Il serait bien plus charitable d'inventer une histoire de vengeance de magicien de la Ténèbre (à laquelle Shæklin serait tout disposé à croire). Une fois que les aventuriers auront réussi à convaincre le prêtre, celui-ci sera prêt à commettre l'impensable : aller demander conseil aux magiciens.
Pendant ce temps, le golem a atteint la muraille. Il ne s'embarrasse pas de subtilités et se dirige en ligne droite vers la tour de Haroun Ibn Keffmeth... ce qui signifie qu'il doit passer à travers les murs de pas mal de constructions, en commençant par la muraille elle-même. Cela le ralentit, mais il se fraye méthodiquement un chemin à l'aide de ses poings. Il lui faudra environ une heure pour atteindre la tour. La population abasourdie observe, qui gémissant, qui en silence, qui en larmes. Même les chevaliers d'Airain sont pris de doute et laissent le colosse s'attaquer aux bâtiments.
Si les personnages se sont fait un ami de Sharrid (voir le scénario *Les feux du ciel*, dans notre précédent numéro), les contacts avec les magiciens seront facilités. Il fait en effet partie du Conseil de l'Anneau, le groupe de magiciens qui gèrent l'Anneau de Sahàl. Ses membres se sont réunis dès l'annonce de l'arrivée du colosse, mais ils n'osent pas agir de peur de mécontenter les prêtres. Si les aventuriers leur fournissent des informations précises sur la nature du géant de bronze (qu'ils ont pu obtenir de Vorbodos ou en espionnant Mehemet), les magiciens leur feront part d'une théorie intéressante. D'après eux, s'il s'agit bien d'un golem « d'airain », l'énergie de l'Anneau devrait le faire surcharger et périr. Reste à la décharger... Bien entendu, aucun d'eux ne veut être accusé de déicide. Si les aventuriers sont si sûrs de leur fait, qu'ils agissent eux-mêmes ! S'ils se montrent assez éloquents, Shæklin finit par les autoriser à attaquer le golem.

## L'assaut

La situation est également tendue à Djarabân, comme les personnages peuvent s'en rendre compte s'ils vont dans le quartier des Marteleurs de Rhadjabân. La majorité des keffemites ont été transférés dans l'autre plan et le quartier semble étrangement désert. C'est l'occasion de pénétrer discrètement dans une des maisons de Keffmeth pour changer de plan et voir ce qui se passe de l'autre côté.
La brèche causée par le golem dans la muraille de Djarabân a affaibli la barrière magique à cet endroit et permis à des Oroboros de pénétrer dans la ville. Celle-ci est transformée en champ de bataille, les humains et les Djaezzins luttant côte à côte et défendant chaque rue pour empêcher les Oroboros de progresser vers le Rihnagre. Aucun des démons n'est un Saigneur, mais la situation dépasse les espérances de Mehemet. Même si les aventuriers ont tué Vorbodos, Mehemet se tient prêt avec son médaillon et ses mineurs au cas où un Oroboros franchirait les barrages.

## Lasso

Les magiciens de Rhadjabân ont rapidement mis au point l'arme destinée à tuer le golem. Il s'agit d'un rouleau de fil de cuivre tressé, long de plusieurs centaines de mètres et terminé par une boucle coulissante. L'ensemble est si volumineux qu'il faut le transporter en chariot. L'autre extrémité est reliée à une des bornes accumulatrices de l'Anneau. La bobine comporte également un gros levier qui permet de déclencher le passage du courant dans le fil (ne cherchez pas une explication technique, c'est carrément magique). Les aventuriers vont devoir passer la boucle autour du golem et manœuvrer le levier. Le problème est que leur adversaire frappe sur tout ce qui passe à sa portée, comme en témoignent les restes de fidèles un peu trop pressés d'aller retrouver leur dieu. Il est également important de déclencher le courant dès que le golem est dans la boucle. Sinon, celle-ci sera brisée au round suivant et il faudra en refaire une. Il est également conseillé de s'éloigner du fil une fois le courant mis. Si tout se passe comme prévu et que l'Anneau se décharge dans le golem (ce qui ne prendra que deux rounds), celui-ci virera au rouge puis au blanc, se craquellera, deviendra fou furieux et foncera sur la victime la plus proche. Son attaque ne durera cependant que deux rounds, au bout desquels il s'immobilisera définitivement dans une dernière gerbe d'étincelles et de gros nuages de fumée. De la terre séchée s'échappe de son corps par les jointures qui séparent les plaques de bronze. La foule, furieuse d'avoir été trompée, se jette sur le faux dieu et le met en pièces.

## Crise deux fois

Si le golem est détruit, Mehemet, comprenant qu'il ne peut compter sur la défection des Djaezzin de feu, lancera ses troupes contre les défenseurs. Il espère créer une brèche suffisante pour permettre à un Oroboros de passer. Des keffemites avertiront les personnages (et les soustrairont à l'émeute si nécessaire) pour les conduire à Djarabân. Haroun Ibn Keffmeth a finalement compris le plan de Mehemet et il a besoin d'un maximum de combattants. Mehemet a en effet toujours la possibilité d'échapper aux Djaezzins de feu en utilisant des sorts de Protection contre le mal. Arrangez-vous pour que l'intervention des aventuriers soit significative, si ce n'est décisive. S'ils ne sont pas de taille à combattre Mehemet directement, ils peuvent arrêter un Oroboros avant qu'il n'atteignent le Rihnagre, ou occuper les mineurs pendant que keffemites et Keffmeth tentent de stopper Mehemet.
Idéalement, les PJ attaquent Mehemet juste au moment où il va activer le médaillon (il doit toucher sa victime pour cela) et règlent son compte au Keffmeth renégat, laissant les Djaezzins s'occuper d'un Oroboros gonflé par le Rihnagre.

## LES PNJ DE L'ACTE IV

### Pour AD&D 2

**▶ Mineurs de Djarabân**

Guerriers de niv. 4 à 6. Al : NM ou LM.
Leur arme favorite est le pic (dégâts : 2-7) qu'ils manient à +1.

**▶ Mehemet Ibn Keffmeth**

Guerrier de niv. 8. CA 2 (Bracelets de protection), pv 60. Al : CM.
Il peut lancer des sorts comme un magicien ou un prêtre de niv. 8.
Il possède un médaillon de Vampire ainsi qu'une épée longue +1 et un anneau de Résistance à l'électricité.

**▶ Golem d'airain**

Intelligence : Aucune. Al : N. CA : 2. DV 16 (99 pv). TAC0 : 5. Attaque/Round : 1. Dégâts : 4d8. Taille : G (8 m).
Le golem n'est affecté que par des armes magiques +2 ou mieux. Les attaques magiques de feu ou d'électricité ne lui infligent pas de dommages et lui rajoutent 1 pv par dé de dégâts.

## Épilogue

Une fois Mehemet défait, le Dragon aveugle, comprenant que son offensive n'aura pas plus d'effets que les précédentes, concède le match nul, comme d'habitude. Les prêtres d'Airain regagnent immédiatement leurs sorts, ce qui les conforte dans l'idée qu'ils ont surmonté une épreuve voulue par Airain et que le colosse n'était là que pour les mettre en garde contre les dangers d'une foi aveugle. De nombreuses allégories seront trouvées pour justifier cette interprétation.
Si Shæklin a appris l'existence de Djarabân, il n'en révélera rien aux autres rayons, mais nul doute que le dogme changera de nature dans les années à venir.
Les personnages seront fêtés comme des héros à Rhadjabân, les vainqueurs du faux dieu. Ils recevront de nombreux honneurs et attentions qui, à la longue, risquent de devenir pesants. Mais la vie finira par reprendre son cours normal, et les aventuriers par retomber dans un relatif anonymat. Il faut reconstruire les bâtisses détruites, recharger l'Anneau et préparer les marchés pour le prochain pèlerinage qui promet de battre tous les records.
À Djarabân, par contre, la réception sera plus calme. L'attaque des Oroboros a fait beaucoup de victimes, et rares sont ceux qui ont vraiment fait attention aux actions des personnages. De plus, toute cette histoire repose sur la trahison d'un Keffmeth et on comprend que le Patriarche veuille passer ce détail sous silence. Haroun Ibn Keffmeth sera néanmoins très reconnaissant. Il accorde aux aventuriers le droit de pénétrer dans la ville sans période de quarantaine (ce qui est d'ordinaire réservé aux Keffmeth). S'ils le demandent, il leur remet volontiers le médaillon de Mehemet ou, au choix, son cœur, ainsi que l'Œil de Xandrh (s'ils ne l'ont pas déjà récupéré).
Comme l'avait prédit Fikh-Haalek, ses visions reviennent après qu'il ait contemplé le cœur ou le médaillon de Mehemet à travers l'Œil de Xandrh. Et pour cause ! Le Dragon aveugle ne peut pas se permettre de laisser les personnages douter des prédictions de l'oracle. Elles constituent en effet son meilleur moyen pour les manipuler. Il accorde donc à Fikh-Haalek une vision les concernant. Bientôt, leur dit le khéfir, ils auront un château sur la tête et des bleus aux pieds.
Mais ceci est une autre histoire.

*La suite au prochain numéro...*

# Adaptations pour SIMULACRES

le jeu de rôle élémentaire

Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par *Casus Belli*, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

## GRAND ÉCRAN AD&D
## Le colosse aux pieds d'airain

*Advanced Dungeons & Dragons* est l'archétype du jeu médiéval-fantastique. Points particuliers : les magiciens et les prêtres emmagasinent des sorts à l'avance dans leur esprit, la puissance des aventuriers se mesure en niveaux, la morale de chaque personnage est fixée. Nous vous donnons ici les caractéristiques des monstres rencontrés dans le scénario et décrits dans *Gwô et Millord*, p. 76. Adaptez-les à la baisse si vos aventuriers ne sont pas expérimentés. Aucune des créatures décrites ci-dessous n'est incorporelle, ni ne vient d'un plan éloigné. Il est donc possible de les toucher avec des armes normales. Les Oroboros et les Astrolets n'ont pas de Points de Souffle.

• **Oroboros Krâne**
**Test de combat** : 12 (dont +1). **Test de perception** : 7. **PV** : 6. **Armure** : 0/0/1. **Dégâts** : [D]PV. **Résistance magique** : 8. **Talents particuliers** : Sorts utilisables 3 fois par jour (MR de 1d6) : Brouiller un sens, Émotion (peur), Marcher sur les murs, Roc en terre. Toute personne à moins de 10 m d'un Krâne doit réussir un test de résistance à la magie toutes les passes d'armes ; si elle échoue, elle perd [A]PV.

• **Oroboros Saigneur**
**Test de combat** : 15 (dont +2). **Test de perception** : 11. **PV** : 8. **Armure** : 2/0/2. **Dégâts** : [F]PV. **Résistance magique** : 12. **Talents particuliers** : Télépathie avec son essaim ; les mêmes sorts que les Krânes ; plus, utilisables une fois par jour : Armure invisible (MR de 1d6), Pulvérisation et retour (MR de 1d6), Commandement (MR de 1d2). Toute personne à moins de 10 m d'un Saigneur doit réussir un test de résistance à la magie toutes les passes d'armes ; si elle échoue, elle perd [B]PV.

• **Djaezzin céleste**
**Test de combat** : 12 (dont +1). **Test de perception** : 10. **PV** : 6. **PS** : 6. **Armure** : 0/0/2. **Dégâts** : [D]PV et [F]PS (souffle et coups de poings). **Résistance magique** : 10. **Énergies** : Puissance 1, Précision 2, Air 2 ou 3. **Talents particuliers** : Sorts de l'Air de niveaux 1 et 2 (parfois 3).

• **Djaezzin de feu**
**Test de combat** : 15 (dont +2). **Test de perception** : 9. **PV** : 6. **PS** : 6. **Armure** : 0/0/2. **Dégâts** : [G]PV (mains brûlantes). **Résistance magique** : 10. **Énergies** : Puissance 2, Précision 1, Feu 2 ou 3. **Talents particuliers** : Sorts du Feu de niveaux 1 et 2 (parfois 3).

• **Djaezzin d'airain**
**Test de combat** : 14 (dont +1). **Test de perception** : 12. **PV** : 8. **PS** : 8. **Armure** : 2/0/2. **Dégâts** : [E]PV et [C]PS (mains électriques). **Résistance magique** : 14. **Énergies** : Précision 1, Rapidité 2, Électricité 2 ou 3. **Talents particuliers** : Sorts d'Électricité de niveaux 1 et 2 (parfois 3).

• **Demi-Djaezzin**
Humain normal, avec une résistance magique de 10 et, une fois par jour, un sort de Feu ou d'Air au niveau 1.

• **Astrolet**
**Test de combat** : 7 + PV Max (dont +2 ou +3). **Test de perception** : 8. **PV** : 8. **Armure** : 4/0/0. **Dégâts** : [D]PV et [C]PS (poings). **Résistance magique** : 11. **Points d'Énergie** : 3. **Énergies** : Précision 1, Puissance 1, Rapidité 1, Terre 2. **Talents particuliers** : Marcher sur les murs, Se déplacer dans la terre. Un Astrolet qui « meurt » ressuscite en quelques heures, mais son maximum de PV est réduit de 1. Il retrouve son ancien niveau en un mois.

• **Golem d'airain géant**
Test de combat : 17 (dont +1). **Test de perception** : 8. **PV** : 30. **Armure** : 2/0/4. **Dégâts** : [F]PV et [I]PS. **Résistance magique** : 15.

## SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU
## Quelques mots d'amour

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison. On peut jouer à toutes les époques, mais les années 20-30 sont la période la plus utilisée.

Vous serez amené à faire souvent les tests suivants :

• **Sixième sens (ou pressentiment)** : Instincts ≋ + Perception ⊲ + Humain ⅄ (+ bonus éventuel en Occultisme).

• **Résister à une vision horrible** (perte de [B] EP en cas d'échec) : Esprit ✳ + Résistance ■ + Humain ⅄ + malus dû à l'horreur de la situation.

• Arriver à réagir (bouger, fuir, tirer, parler) même dans une situation horrible ou paralysante : Cœur ❤ + Désir ♨ + Humain ⅄ – nbe d'EP perdus.

• **L'Immonde**
**Test de combat** : 14. **Test de perception** : 10. **PV** : 18. **Armure** : 0/0/5. **Dégâts** : [D]PV (tentacules). **Malus au test de peur** : –6.

## SCÉNARIO NIGHTPROWLER
## Un chat noir

*Nightprowler* est un univers médiéval-fantastique proche des mondes de Conan, et de Lankhmar. Différences les plus importantes : il y a des races humanoïdes très proches des chats, des rongeurs, des batraciens et des reptiles (les hélodermes) ; la magie n'est accessible qu'après de longues études (voir notre critique dans *Casus Belli* n° 91).

• **Sort de Prison** : si le personnage rate un test de résistance magique, il est bloqué dans la pièce, sauf s'il réussit un test de « force » Corps **O** + Action ➠ + Humain ⅄ –6 (1 essai par 15 mn).

• **Sort de Zone chaotique** : si le personnage rate un test de résistance magique, il a des hallucinations pendant ME heures et tous ses tests sont diminués de –2.

• **Cormanius.**
**PMJ** : Fort. **Métier** : Nécromancien. **Énergies magiques** : Nécromancie 2. **Talents** : Art magique +1, Dague +1, tous les sorts de Nécromancie de niveau 1 et 2 au niveau +1.

• **Nécrophages**
Utilisez des zombies.

## SCÉNARIO THOAN
## Numéro 9 ne répond plus

*Thoan* est un jeu permettant de jouer dans le mondes des créateurs d'univers, décrit dans les romans de Philip José Farmer (voir critique dans *Casus Belli* n° 87). Les Thoans sont des humains immortels capables de créer des mondes entiers. L'action de jeu se déroule souvent sur le plus célèbre de ces univers : le Monde à Étages. Celui-ci étant à la fois complexe et très particulier, il est conseillé de jouer le scénario si on possède le jeu plutôt que d'essayer de l'adapter à *Simulacres*.

**Pierre Rosenthal**

### Conseil

*Pour l'adaptation des scénarios AD&D et Nightprowler, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans Casus Belli n° 92. Les sorts de magie viennent de notre hors-série n° 11 : SangDragon.*




# Accessoire

## La feuille d'équipement

« Ma potion d'invisibilité ? Heu ! Elle est dans mon aumônière... je crois ! » Plutôt que de remplir d'interminables feuilles d'équipement, voici une aide de jeu visuelle. Repassez sur les traits en gris moyen (équipement) ou en gris clair (silhouette) selon ce que porte votre personnage. Puis remplissez les cases avec leur contenu. Vous trouverez ici deux modèles, un pour un aventurier plutôt frêle, et un autre pour un « gros costaud ».

**Conception : Pierre Rosenthal ; Illustration : Rolland Barthélémy**

Sachet

Carquois

Étui

Bourse 1

Chapeau

Aumônière

Bourse 2

Fourreau épée

Baluchon

Sac à dos bas

Bourse 3

Autre

Sac à dos haut

Fourreau dague

Bourse 4

Gourde



# Accessoire

Sachet

Besace

Fourreau dague

Bourse 1

Besace

Bourse 2

Autres

Baluchon

Carquois

Fourreau épée

Gourde

Fourreau dague

Sac à dos

Sac

Sacoche

Aumônière




UNE AIDE DE JEU POUR RHADJABÂN

« Rares en ce monde sont les mortels qui peuvent se targuer d'avoir jamais visité la ville de Djarabân. J'ai eu, si l'on peut dire, ce funeste privilège. Il ne s'agissait pas d'un choix volontaire de ma part : un soir de haute saison, alors que je m'engageais, les pensées embrumées par les vapeurs du khetzâl, dans quelque ruelle obscure du quartier des Marteleurs, le sol se déroba brutalement sous mes pieds. Je dus perdre connaissance l'espace de quelques instants. Lorsque je repris mes esprits, je me trouvais... ailleurs. Ceci est le récit de mon séjour à Djarabân et des observations que j'ai pu en rapporter ».

(Nous avons délibérément écarté des écrits de Rhafik Nish les passages trop personnels, pour ne nous concentrer que sur les éléments de son exposé susceptibles d'aider un éventuel voyageur.)

**Note au voyageur :**
Pour une meilleure compréhension de ce récit, on se reportera à la description de la ville de Rhadjabân dans notre numéro 96, mais aussi à l'Encyclopédie transuniverselle de Gwô et Millord de ce numéro p. 76-78, qui décrit Oroboros, Djaëzzins et autres dragodons.

Textes de Fabrice Colin, Stéphane Bura, et Pierre Rosenthal.

Illustrations de Bernard Bittler et Olivier Ledroit.

Plans de Didier Guiserix, Jean-Marie Noël et Pierre Rosenthal.









## Premières impressions

(...) Je n'avais jamais rien vu de pareil : imaginez une cité faite de pontons improbables, d'escaliers entrelacés, de passages étroits et vertigineux, reliant de sombres coupoles de bronze flottant dans l'air du soir, sans qu'aucune fondation ne vienne soutenir leur masse. Je crus d'abord que le khetzãl faisait encore effet : certains éléments d'architecture (fines toitures, tourelles légères et aériennes, murets délicatement ouvragés) reposaient à quelques mètres du sol, dépourvus de toute base solide. Ceux qui avaient bâti cette ville leur avaient adjoint des constructions de leur crû (passerelles, passages tortueux), mais la plupart de ces édifices donnaient de très nets signes de délabrement, tandis que les larges dômes d'airain resplendissaient d'une splendeur inaltérée. La cité toute entière se faisait l'expression de cette contradiction : malgré l'apparente majesté de toutes ces constructions, il émanait de cette ville un parfum d'angoisse et de fin des temps particulièrement tenace. Les habitants eux-mêmes marchaient la tête basse, comme s'ils craignaient quelque danger imminent ; je me rendis compte par la suite que leurs craintes étaient amplement justifiées. Mais revenons à la ville : malgré ma (presque) parfaite connaissance de Rhadjabán, il me fallut une bonne dizaine de jours pour comprendre que les coupoles d'airain qui flottaient mystérieusement au-dessus de nos têtes étaient, à peu de chose près, tout ce qui reliait la cité agonisante à la réalité tangible de ma cité natale. Tout ce qui était fait de bronze existait simultanément sur le plan de Rhadjabán et sur celui de sa jumelle. De fait, il n'était pas rare de voir des fragments de bronze se déplacer sans support apparent – sans doute transportés par quelque convoyeur anonyme de Rhadjabán invisible en ce monde. Un tel spectacle ne semblait plus étonner personne. J'en conclus que les habitants de la cité mourante n'avaient plus le temps de s'étonner de quoi que ce soit...

## État de siège

Le monde de Djarabân est un monde perdu : le plan d'existence dans lequel se trouve la ville se dirige lentement mais sûrement vers une désagrégation totale. Déjà, de larges pans de réalité disparaissent ça et là, et le néant poursuit son inexorable progression. Nul ne connaît l'exacte étendue des dégâts : on sait seulement qu'ils sont considérables, et que le pire est à venir. A l'abri de leurs murailles de bronze, les habitants de Djarabân assistent, impuissants, à la disparition de leur monde. Des hordes de démons squelettiques (les Oroboros) en ont pris possession, et on prétend que leur appétit énergétique est directement responsable de l'étiolement de ce plan d'existence. Force est en effet de constater que les Oroboros dévastent tout ce qui se dresse sur leur passage. Pierres, plantes, animaux... rien ne résiste à leur fringale démoniaque. Organisés en essaims indépendants, ces terribles créatures parviennent parfois à s'allier suffisamment longtemps pour lancer une offensive contre Djarabân (ce sont les Grandes Chasses). Pour l'instant, la cité est toujours parvenue à résister à leurs assauts. Mais tiendra-t-elle encore longtemps ? Seuls des fous ou des désespérés auraient l'idée de s'aventurer au-dehors : quand bien même y parviendraient-ils, ils seraient rapidement taillés en pièces.

## A l'abri ?

Je me suis vite rendu compte que Djarabân ne parvenait à contenir les Oroboros que parce qu'elle était protégée magiquement. La ville est en effet surmontée d'une sorte de dôme invisible, théoriquement indestructible, et hermétique à toute créature et à tout pouvoir de nature démoniaque (le reste, pluie et oiseaux notamment, passe sans problème). Son énergie est maintenue par un groupe de magiciens (pour la plupart des descendants des Patriarches) qui se relaient pour en assurer la pérennité. L'Anneau de Sahál de Rhadjabán, fait de cuivre, existe simultanément sur les deux plans et procure l'essentiel de l'énergie électrique magique utilisée par les magiciens pour maintenir le dôme. Depuis une cinquantaine d'années, la cité vit en autarcie complète, retranchée derrière ses murs de bronze et protégée par son dôme invisible. Nul ne peut a priori vous empêcher d'en sortir, même si les risques sont énormes. De temps à autre, une petite troupe d'éclaireurs est envoyée en reconnaissance dans les plaines des environs. Leur but est d'essayer de découvrir d'autres cités encore en vie. Jusqu'à présent, ces expéditions n'ont guère été couronnées de succès : les éclaireurs ont bien retrouvé quelques cités abandonnées depuis peu ou des amas de ruines plus anciennes, ultimes témoignages de civilisations désormais éteintes, mais le bilan est bien mince. Même si les habitants de Djarabân pensent qu'il existe ailleurs des terres encore épargnées, ils n'en ont, à ce jour, jamais reçu la preuve formelle.

## La résistance s'organise

Vivre à Djarabân n'a rien de facile. La cité est régie par un règlement très strict, édicté par les Patriarches. Seuls les descendants de ces derniers peuvent passer dans le plan de Rhadjabán, mais leurs allées et venues répondent à des objectifs bien spécifiques. Les relations entre les Djaëzzins et les autres races sont elles aussi soumises à une sévère réglementation : on connaît notamment le caractère ombrageux des Djaëzzins de feu, prompts à s'emporter pour la moindre broutille. Afin de préserver la cohésion interne de la cité, les Patriarches ont rédigé un certain nombre de lois. En pratique, et malgré les profondes divergences qui peuvent exister entre les Djaëzzins et les autres races, chacun fait en sorte de respecter ces lois.

### La légende du casque de Kezem

*On raconte qu'il y a un peu plus de cinquante ans, un guerrier téméraire et un brin présomptueux nommé Rafahr Kezem décida de quitter Djarabân à la tête d'une mince escorte et de « donner une leçon » aux Oroboros. Sa tentative se solda par un carnage sans nom, et la petite troupe fut impitoyablement massacrée. Après que les Oroboros eurent relâché pour un temps leur pression sur la cité, des éclaireurs envoyés sur place retrouvèrent le casque de cuivre de Kezem : toute trace des corps et des autres équipements avait disparu. Seuls subsistaient, en plus du casque, quelques ornements de bronze épars (bracelets et pendentifs). Les Patriarches de Djarabân en conclurent que seuls le bronze et ses dérivés pouvaient résister aux attaques énergétiques des démons, ce dont ils se doutaient déjà. Le casque de Kezem fut ramené à Djarabân et conservé comme une relique en souvenir de cette découverte fondamentale.*



### Les Lois de Djarabân

*— Nul n'est autorisé à pénétrer dans la ville sans subir une mise en quarantaine. Cette dernière est destinée à vérifier que le voyageur n'a pas été « contaminé » par une quelconque influence démoniaque.*

*— L'usage des stupéfiants est interdit. On sait que les habitants ont recours à certaines substances (judar, djahns bleus) pour échapper à une réalité parfois pesante. En fait, la possession ou la consommation de tels produits ne sont punies que d'amendes, car le nombre de contrevenants est tel qu'il serait absurde (et très difficile) de les mettre tous en prison.*

*— L'emprisonnement est réservé aux fauteurs de troubles : les combats, vols et autres pratiques illégales (marché noir, passage en fraude) sont systématiquement réprimandés. Dans les cas les plus graves, la punition peut aller jusqu'à l'exil (ce qui dans les circonstances actuelles équivaut à une mort certaine).*



## Manger !

Pour assurer sa subsistance, la cité compte surtout sur les Djaëzzins d'airain, capables de produire de l'eau magiquement, et sur l'élevage de dragodons, qui fournissent lait et viande en abondance. De petits jardins sont également cultivés ça et là : même si la terre n'est pas très fertile, les récoltes (principalement légumes et céréales) sont suffisantes pour assurer la subsistance des habitants. Les citadins améliorent parfois leur ordinaire en capturant des drizzils, petits lézards au ventre rebondi qu'ils consomment grillés. Seul problème : les drizzils sont très vifs, et leur morsure est venimeuse.

## La vie au quotidien

Les habitants de Djarabân vivent dans une ambiance assez surréaliste. Massés derrière leur enceinte octogonale de bronze, ils restent sous la menace constante des Oroboros, qui n'attendent qu'un affaiblissement de leurs défenses magiques pour donner l'assaut final. La population de la ville est fort hétéroclite : Humains et autres races humanoïdes frustrés, placés sous la coupe de Patriarches paranoïaques et divisés ; Djaëzzins individualistes, lassés de servir les intérêts d'une ville qui ne leur est rien, aux intérêts divergents selon les familles ; Demi-Djaëzzins, confrontés aux sarcasmes et à l'ostracisme de leurs concitoyens, prêts à tout pour attirer l'attention sur eux...

Mais le principal problème des habitants de Djarabân reste l'immuable monotonie de leurs existence : à force de rester enfermés sous la menace d'un désastre sans cesse imminent, les citadins finissent par développer toutes sortes de névroses : paranoïa, claustrophobie, mégalomanie (« je serai le premier à sortir de cette ville et à en revenir vivant ! ») et obsessions diverses n'épargnent personne. Pour les adultes, qui n'ont jamais connu d'autre existence que celle-ci, le passé prend les traits d'une chimère (certains en viennent à penser que les Oroboros ont toujours été aux portes de la ville), et l'avenir reste tout aussi nébuleux. Tout projet à long terme est par essence impossible : qui peut savoir s'il sera encore là le lendemain matin ? La situation est peut-être pire encore pour les vieillards, qui se rappellent, eux, d'un temps où l'on pouvait encore sortir de Djarabân et s'aventurer au-dehors. Pour ne rien arranger, la plupart des habitants commencent à se montrer suspicieux à l'égard des Patriarches. Certains les tiennent pour responsables de la situation présente : les descendants de Hamman Keffmeth (voir plus loin) ne se seraient pas montrés suffisamment rapides et efficaces à leur goût. Il est bien temps, estiment les mécontents, d'encourager l'utilisation du bronze dans les constructions de Rhadjabân : leur cité vit ses derniers instants, et son plan d'existence finira par se replier sur lui-même, pour disparaître complètement.

## Tour d'horizon

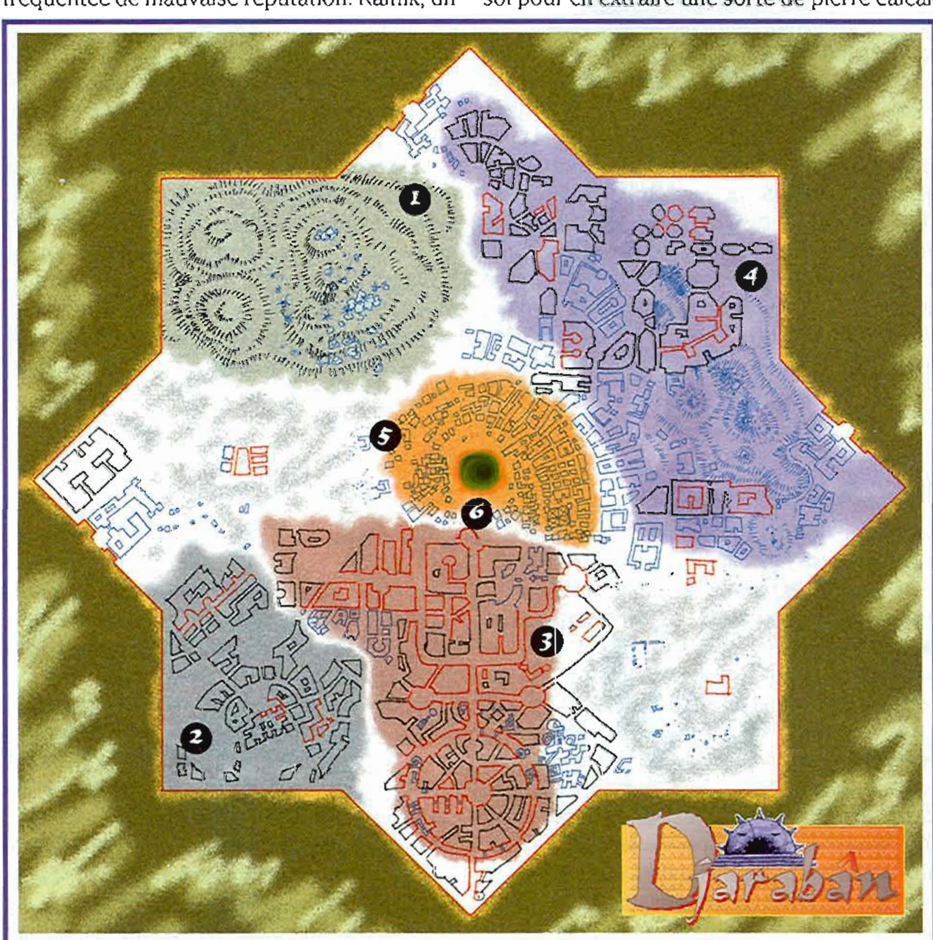
La cité de Djarabân souffre d'une instabilité chronique : des bâtiments entiers peuvent disparaître du jour au lendemain, habitants compris. Il reste pourtant possible de dresser un tableau à peu près rationnel de la cité, en se basant sur la topographie générale de Rhadjabân. Djarabân comporte cinq quartiers principaux.

● **Le Yodfeh** (mot qui signifie « vide » dans la langue des anciens) correspond approximativement au parc aux Senteurs. C'est un endroit extrêmement dangereux, car la réalité s'y délite beaucoup plus vite qu'ailleurs ; seuls les Djaëzzins célestes semblent pouvoir s'y aventurer sans risque, pour une raison encore incomprise. C'est dans ce parc laissé à l'abandon que l'on peut trouver les fameux djahns bleus, des baies odorantes qui provoquent de sévères hallucinations. On dit que le consommateur obtient pour un temps la faculté de « voir » dans le plan de Rhadjabân, mais on ne sait pas quand se déclenchent ces effets, ni pour quelle raison.

● **Le quartier des Mulaaks** (« génies ») est surtout peuplé de Djaëzzins. Son architecture, à base d'escaliers alambiqués et de maisons montées sur pilotis, est tout à fait étonnante. Les Humains n'y sont pas toujours les bienvenus. C'est dans ce quartier que se trouve le Plateau des derviches, une place fort fréquentée de mauvaise réputation. Rafnik, un Nain acariâtre et couvert de cicatrices règne en maître sur les trafics (drogue, liqueurs aphrodisiaques, reliques, informations) qui s'y pratiquent. Il semble en bon terme avec les Djaëzzins, raison pour laquelle les autorités humaines ferment les yeux.

● **Le quartier d'Effmeth** est celui des Patriarches. Il correspond à celui des Marteleurs et reste comme tel le plus « solide » de la ville, dans la mesure où le bronze y est presque omniprésent. Les magiciens de Djarabân y ont construit leurs palais autour des structures d'airain préexistantes (c'est sous le porche de l'un d'eux que je repris connaissance lorsque j'arrivai à Djarabân). De nombreux Djaëzzins de feu, asservis magiquement par les Patriarches (à la grande indignation de leurs frères) patrouillent pour veiller à la sécurité des lieux. Côté curiosité, signalons l'auberge *Chez Medrahn*. Tenue par un Ogre vénérable, elle est réputée pour être la plus chère – et la meilleure – de la ville. On peut notamment y déguster une excellente cervelle de dragodon marinée aux épices, plat fort prisé des gourmets, et notamment des descendants des Patriarches, qui s'y rendent régulièrement.

● **Le Chaudron aux drizzils**, qui couvre toute une partie de la ville (de la Caverne aux merveilles au Bazar d'Olong), est le principal quartier résidentiel de Djarabân. Son nom vient de sa forme nettement incurvée : les architectes de la cité y creusent en effet le sol pour en extraire une sorte de pierre calcai-

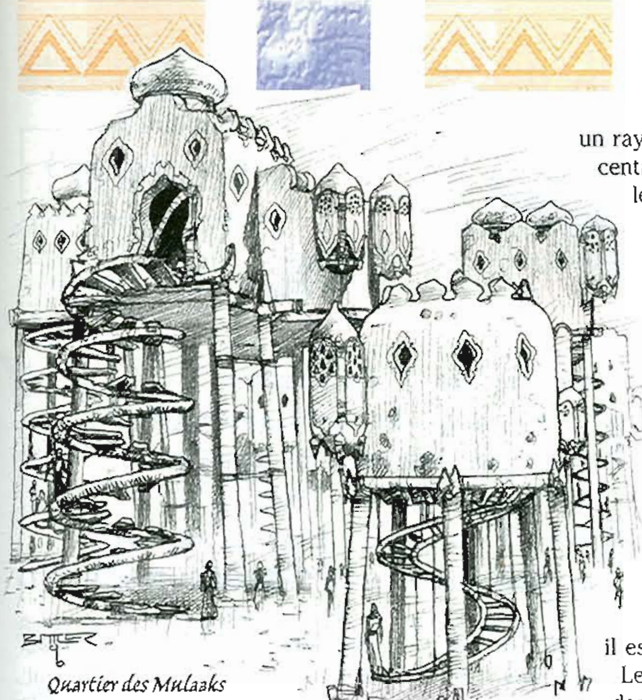



**LÉGENDE**

- Bronze (dans les deux villes)
- Pierre (aussi dans les deux villes)
- Pierre (seulement dans Djarabân)

**QUARTIERS**

1 Yodfeh
2 Quartier des Mulaaks
3 Quartier d'Effmeth
4 Chaudron aux drizzils
5 Cercle des Brumes
6 Le Rhinogre


Quartier des Mulaaks

re, le seul matériau disponible pour construire de nouvelles habitations. Même si de tels travaux sont rigoureusement réglementés, on pense que les mineurs sont maintenant arrivés au niveau du socle du dôme magique, qui se trouve sous la ville. Que se passera-t-il lorsqu'ils le dépasseront ? Certains d'entre eux ont déjà disparu. À noter : le nauséabond *Comptoir du Gouffre*, une taverne mal famée qui est devenue au fil des années le refuge des mineurs en question. L'aubergiste, un certain Nemrod le Borgne, était là avant que le dôme ne soit mis en place. C'est dire s'il sait des choses… On pense par ailleurs qu'une société secrète s'est constituée au sein des mineurs : les réunions auraient lieu dans le sous-sol du *Comptoir*, et comme on ignore tout de leurs projets, les Patriarches commencent à craindre le pire (le dôme serait-il menacé ?). Il serait étonnant que les mineurs puissent continuer à se réunir en toute impunité.

- **Le Cercle des Brumes**, au centre de Djarabân, est occupé par un quartier assez bigarré où la plupart des races se côtoient sans heurts. Les esprits y sont « adoucis » par le judar, une racine semblable à du réglisse qui plonge les consommateurs dans un état de douce euphorie : une façon comme une autre d'oublier les angoisses du quotidien. Le point névralgique de ce quartier reste le célèbre Bazar de Kathren, où l'on trouve un peu tout et n'importe quoi en matière d'équipement. Attention ! Les arnaques (et les bagarres de rue) y sont fréquentes. C'est un endroit très animé, et il n'est pas rare d'y rencontrer le fameux Brezhim l'Éclaireur, qui pour une somme modique pourra vous faire rentrer à Djarabân sans quarantaine, pour peu que vous ayez envie de sortir (Brezhim est recherché par les autorités). On peut également y entendre des Djaëzzins célestes conter avec force détails les circonstances de leur arrivée à Djarabân. Bizarrement, chaque Djaëzzin possède sa version des faits.

Sur l'emplacement qui correspond au temple de Rhadjabán, là où est tombée la Pierre rouge, se situe un tourbillon d'énergie lumineuse de couleur verte : le Rihnagre. Il perturbe tous les phénomènes psychiques et magiques dans un rayon de 50 m. Se rapprocher du centre même du vortex est mortel, les téméraires étant rapidement désintégrés, mais cela n'empêche pas que régulièrement des personnes s'y jettent (certaines par désespoir, d'autres persuadées que le vortex les fera s'échapper vers un autre plan d'existence).

## Les Patriarches

La plus grande autorité de Djarabân est le Patriarche Haroun Ibn Keffmeth. Pourtant il est prisonnier dans son palais. Les Patriarches sont les descendants d'un homme nommé Hamman Keffmeth qui possédait le pouvoir de se mouvoir à volonté entre les différents plans de la réalité. Cette capacité, partiellement transmise par hérédité, a fait des Patriarches les ponts entre Rhadjabán et Djarabân. L'arrivée de la météorite s'est fait sentir dans les deux plans à la fois, et a affecté Hamman Keffmeth en le « coinçant » dans ces deux réalités. Son corps existait simultanément dans les deux espaces. La géographie des deux lieux était très différente, aussi Hamman Keffmeth aurait rapidement péri s'il n'avait été capable d'harmoniser les deux villes, et d'amener un morceau de Djarabân avec lui dans Rhadjabán. Possédant déjà à l'époque une certaine autorité à Djarabân, il chargea quelques-uns de ses fidèles de passer dans le nouveau plan et de s'assurer que Rhadjabán serait modelée d'après Djarabân. Lorsque le lien entre les deux villes et le cuivre devint évident et que le plan de Djarabân commença à s'étioler suite aux attaques des Oroboros, les architectes au service d'Hamman Keffmeth se transformèrent en « Marteleurs » et créèrent le culte d'Airain de toutes pièces. Qu'une divinité réelle ait par la suite pris le rôle d'Airain n'était pas pour leur déplaire, quoique cela compliqua un peu leur tâche. En effet, les prêtres du culte apportèrent des modifications à Rhadjabán qui, petit à petit, devint une ville sensiblement différente de Djarabân. Les Marteleurs sont donc aujourd'hui obligés de coordonner leurs efforts architecturaux dans les deux réalités.

Hamman Keffmeth « disparut » peu de temps après la construction de son palais, au cours d'une tentative pour glisser dans un autre plan et se libérer de sa malédiction. Personne ne sait ce qu'il est advenu de lui. Son fils Haroun Ibn Keffmeth, alors âgé de dix-neuf ans (aujourd'hui il a cinquante-cinq ans), lui succéda. Également affecté d'une existence double, il ne possédait cependant qu'une partie des pouvoirs de son père et n'était pas capable de contrôler avec autant de précision le transfert de morceaux de réalité d'un plan à l'autre. Lorsqu'il se promenait dans les villes, des pans entiers de Djarabân apparaissaient de manière chaotique dans Rhadjabán, ravageant les constructions et causant de nombreuses morts. Par force, Haroun Ibn Keffmeth se retrouva cloîtré dans ses appartements, les seuls dont la réplique exacte existait dans les deux villes. (Dans Rhadjabán, ils sont au sommet d'une tour située au cœur du quartier des Marteleurs. Ils sont complètement vides, les meubles et les serviteurs se trouvant, la plupart du temps, à Djarabân.) Les descendants d'Haroun Ibn Keffmeth ont plus de chance. Ils n'existent que dans un seul monde et sont capables de voyager de l'un à l'autre à volonté. Haroun Ibn Keffmeth a sept enfants et vingt-deux petits-enfants qui lui servent d'émissaires à Rhadjabán. On les appelle les Keffmeth, et leurs serviteurs les keffemites. Si leurs pouvoirs sont moindres, ils perturbent cependant suffisamment la réalité pour que quelqu'un qui les suit au moment de leur transfert se retrouve involontairement dans l'autre plan avec eux, le « passage » restant ouvert plusieurs secondes. C'est d'ailleurs ce phénomène qui est à l'origine de la légende des disparitions et apparitions mystérieuses dans la ville.

*Extrait des mémoires de Rhafik Nish « Comment j'ai perdu ma jambe », tome 1.*

## Fiche technique Pour AD&D

### Les Patriarches

En dehors du fait d'exister dans deux plans à la fois, ou de passer de l'un à l'autre, et d'avoir une certaine résistance magique (10 %), les Patriarches sont des Humains normaux. On trouve parmi eux des guerriers, des magiciens, etc. Quand ils veulent passer d'un plan à l'autre, ils se concentrent simplement une minute (ils sont limités à un changement de plan par heure). Haroun Ibn Keffmeth est l'équivalent d'un clerc de niveau 12, ses sorts ne venant pas d'une divinité mais du Rihnagre. Il obtient par cette voie des sorts aussi bien propres aux clercs qu'aux magiciens.

### Le dôme magique

Il ne bloque que les démons, diables, morts-vivants et autres créatures du même type. Il empêche également leurs pouvoirs psychiques de passer. Pour être active, la barrière a besoin d'électricité, et ne doit pas être surchargée par une trop grosse attaque. Elle peut contenir l'attaque simultanée d'environ 1500DV de démons (on ne compte que ceux qui ont 3DV ou plus), ce qui est suffisant pour les Grandes Chasses. Mais que se passerait-il si l'intensité électrique venait à diminuer ou si les démons faisaient une attaque d'une ampleur encore jamais vue ?

# L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

# Djarabân

## Ze beasts of !

**Fini de bronzer tout l'été dans la cité d'Airain, car le temps de la bise est venu et le MJ ne rigole plus. C'est la rentrée à Djarabân, et comme disent les instructeurs djaëzzins : « Le premier qui mufti, djellaba sur place ». Alors, nos aventuriers sauront-ils survivre face aux puissants Oroboros ? Négocier avec un fantasque Djaëzzin sans mettre les babouches dans le plat ? Chasser la sauterelle de Xzii en évitant les aphrodigènes des dragodons ? Bref, voici quelques réjouissantes bestioles dans ce nouveau « beasts of » pour MJ un peu chameau. Salaam efendi !**

*« Bienvenue à tous ! Ici, DJ Gwô, votre serviteur musical pour cette folle soirée. Au menu : bain de mousse géant, combats dans la boue, élection de Miss Gros S...*

*— Gwô !? GWWOOOO !!! Mais qui sont ces GENS dans les salons de l'Encyclopédie ?*

*— Hum. Tiens Maître, déjà rentré de vacances ? Je... Heuuu... J'expérimente une nouvelle thérapie de groupe pour transcender mon état de disciple exploité.*

*— COMMENT ! On n'entend rien dans ce brouhaaaAAH... SBLAASSH ! Rheuhh theuh... Mais qu'est-ce que c'est... theuh... cette saleté gluante ?*

*— Ne bougez pas Maître, vous êtes tombé dans la fosse de boue en compagnie de notre charmante invitée, Miss Golaan'Goria, la célèbre traqueuse de démons oroboros...*

*— Sors-moi de là immédiatement et empêche cette immonde créature dénudée de m'approcher...*

*— Attention, Maître, vous allez la vexer...*

*— Vexer ce tas de bourrelets ambulants, tu rig... PAAFF ! »*

## *Où dans le désert, personne ne vous entend crier*

Extrait du discours de bienvenue prononcé à Djarabân par la capitaine Golaan'Goria, instructrice djaëzzin de feu :

« GARDE-À-VOUS tas de bouseux ! Où est-ce que vous vous croyez, à Djarabânland ?!... Vous êtes là pour apprendre à casser du démon oroboros, et j'aime autant vous prévenir, à côté d'une de ces saletés, je suis plus câline qu'une Danseuse voilée !... Voilà le topo : les Oroboros sont une abomination issue de la Grande Erreur, une expérience de croisement entre démons et insectes géants. Du moins, c'est ce que racontent nos légendes. Sauf pour certains d'entre vous, on peut difficilement les confondre avec sa belle-mère : 2 mètres de haut, tout en os et en chitine, ils ont un crâne plein de dents et des yeux comme des fentes rougeâtres, quatre pinces mortelles, un squelette bardé de pointes et un appendice caudal aussi dangereux qu'une lame de rasoir ! Ils peuvent escalader toutes les surfaces, vous pétrifier de terreur avant de vous balancer des dards ou de l'acide, et leurs sens détectent une sauterelle de Xzii à 500 mètres. Mais surtout, ce sont des « vampires d'énergie » : ils dévorent l'essence même de la réalité pour alimenter leurs pouvoirs ! Leur seule présence flétrit les êtres vivants, les plantes et même les roches, comme le ferait un vieillissement rapide ou l'érosion du temps en version accélérée. Lors de la Grande Erreur, ils ont échappé à tout contrôle et proliféré à grande vitesse, ravageant notre monde comme une immonde lèpre ! Aujourd'hui notre terre agonise, l'énergie se fait rare et leur race se meurt. Peut-être que les Oroboros ne peuvent plus se reproduire ? En tout cas, ils sont moins nombreux. Disséminés en essaims dans le désert, ils n'ont ni nom ni langage. On appelle leurs guerriers des « krânes » et leurs maîtres de guerre des « saigneurs ». J'en vois qui haussent les sourcils : comment faire la différence ? Facile, un saigneur fait 4 mètres de haut, il est diablement plus futé que les 2 à 20 krânes de son essaim, et il peut se taper plusieurs dizaines d'entre vous au petit-déjeuner. D'habitude, les essaims s'entre-tuent, mais un saigneur finit toujours par renifler la plus tentante des proies : NOUS. Il creuse des galeries-labyrinthes jusqu'aux abords de Djarabân, et sème le carnage à nos portes ! Parfois surgit un empereur oroboros qui fédère plusieurs essaims : c'est l'époque des Grandes Chasses, et aussi des prières. Heureusement vous êtes là, prêts à donner votre vie pour empêcher ça... »

### DÉMON OROBOROS

| | Krâne | Saigneur |
|---|---|---|
| Fréquence | Rare | Très rare |
| Organisation | Essaim | Roi d'un essaim |
| Cycle actif | Quelconque | Quelconque |
| Régime | « Énergivore » | « Énergivore » |
| Intelligence | Faible (5-7) | Haute (11-12) |
| Trésor | | Variable |
| Alignement | MC | MC |
| Nombre | 2-20 | 1 |
| Classe d'armure | 0 | -4 |
| Déplacement | 18 | 10 |
| Dés de vie | 7+7pv | 12+12pv |
| TACO | 14 | 10 |
| Attaques | pinces, gueule appendice caudal | " |
| Dégâts | 4x1-8/2-16/2-12 | 4x1-10/6-36/2-20 |
| Att. spéciales | Pouvoirs | Dard, pouvoirs |
| Déf. spéciales | Pouvoirs | Pouvoirs |
| Résist. magique | 10 % | 30 % |
| Taille | 2 m | 4 m |
| Moral | Élite (15) | Sans peur (20) |
| XP | 2000 | 8000 |

**Krâne oroboros**

Pouvoirs permanents : Infravision, Détecter la magie et l'invisible, Pattes d'araignée, Bouger en silence 90 %, Vampirisme énergétique (-1PV/rd pour tout être vivant autre qu'Oroboros dans un rayon de 10 m, flétrissement des plantes, érosion ; JdS annule ; le démon régénère du nombre de PV vampirisés, maximum 5/rd).

— 3xJ chacun : Toucher vampirique (2d6), Paralyser de terreur (10 m de rayon, 1d4 rd, JdS annule).

— Immunités : acide, électricité, poison, paralysie ; froid : 1/2.

— 20 % des krânes possèdent un pouvoir majeur (3xJ), parmi : projection de dards (Projectile magique), jet d'acide (Flèche acide), morsure de Sommeil, Toiles d'araignée, Saut, Flou.

**Saigneur oroboros**

Tous les pouvoirs précédents (majeurs compris), plus ESP permanent avec leur essaim.

— 3xJ chacun : ESP, Motif hypnotique, Peau de pierre, Excavation, Façonnage de la pierre, Terreur, Apparence altérée.

*« Rhâââa... Gwô, donne-moi la maiinnn... ZZIIIPSBLAAAF !!!*

*— Cessez de gigoter, Maître, ou on s'en sortira jamais. Voyez le bon côté des choses : sans cette boue, vous seriez aussi nu qu'un Chippendale.*



*— HIIIIIIIII MILLOOOORDDD!*
*— Enfin mesdemoiselles… voulez-vous me laisser tranquille, je ne suis pas celui que vous croyez!*
*— Lâchez-le, les filles, vous voyez bien que ce n'est plus de son âge.*
*— Comment ça plus de mon âge! Trouve-moi une tenue décente et je vais te montrer de quoi je suis capable.*
*— Vos désirs sont des ordres, Maître. Venez, je vous laisse entre les mains de Kârl… euh Kârla, notre habilleuse. En attendant, je vais rejoindre mes amis les Djaëzzins…»*



*Démon Oroboros*

# Où l'on découvre une nouvelle marque de djinns

«… La première fois que j'ai vu un Djaëzzin? Tu parles, si j'm'en souviens… C'était bien avant la construction de l'enceinte qu'empêche ces sal'tés d'Oroboros d'envahir Djarabân. On subissait les assauts réguliers de ces bestioles, mais cette fois-là, on a bien cru qu' c'était la fin. Ça f'sait trois nuits qu'on tenait sans dormir, et on savait qu'à l'aube les krânes nous découp'raient façon steak de dragodon. Aux premières lueurs du jour, on était prêt à vendre chèrement not'peau, et soudain, voilà que leur saigneur s'met à brûler comme dans les flammes de l'enfer, com'ça tout d'un coup: c'tait les Djaëzzins qui s'am' nait à la rescousse. Alors on a chargé et on a taillé ces satanés démons en pièces! C'est à partir de ce jour que les Djaëzzins sont restés dans la ville. Avant ça, j'en avais jamais vu, et j'avoue qu'y sont impressionnants avec leur tas d'pouvoirs. On sait pas trop d'où y viennent, mais moi, y m'font pas peur avec leurs grands airs, leurs oreilles pointues et leur crâne rasé. Par contre, méfie-toi quand même des Demi-Djaëzzins. Moi j'dis qu'des trucs comme ça, c'est contre nature…»

*Tiré de «Entretiens avec les Anciens», par Fézir Azharalia*

Les origines du peuple étrange des Djaëzzins se perdent dans les légendes racontées par les anciens. Leurs caractéristiques physiques (humanoïdes athlétiques, au visage imperturbable encadré de fines oreilles pointues, au crâne chauve ou portant une longue natte) semblent les relier aux Génies et autres Djinns. Un sentiment renforcé par leurs goûts vestimentaires: vêtus d'un pagne de soie ou autres matières nobles, ils affectionnent tout particulièrement le port de bracelets, boucles d'oreilles et pierres précieuses. Ils possèdent en outre de nombreux pouvoirs magiques (dont deux communs aux trois races: Vol permanent et Création mineure trois fois par jour).

Même s'ils prétendent fuir les Oroboros, la raison réelle de leur arrivée à Djarabân reste une énigme. Certains racontent qu'ils sont venus s'allier aux humains pour trouver une réponse à leurs propres problèmes. En effet, depuis que le monde de Djarabân est dévasté, les Djaëzzins, peu nombreux, semblent devenus stériles, et on prétend qu'ils perdent leur mémoire collective. Il n'ont pas d'organisation sociale bien définie, mais ils se composent d'au moins trois races:

- **Les Djaëzzins d'airain**. Ne comptant plus qu'une dizaine de membres, ce sont les moins nombreux. Moins athlétiques que leurs frères, leur physique respire la sagesse incarnée, leurs traits sans âge aux reflets cuivrés sont encadrés d'une barbe crépitant d'étincelles électrostatiques. Calmes et discrets, ils affectionnent tout particulièrement les mécanismes complexes de la physique et les énigmes existentielles. Penseurs, philosophes ou maîtres des mécaniques, ils travaillent en parfaite harmonie avec les humains, et surtout avec les Patriarches, afin de trouver une solution scientifico-magique à l'avenir de Djarabân. Ils sont en partie les inventeurs de l'enceinte protectrice et participent au projet de «métallisation» de la cité d'Airain. Par ailleurs, ils élaborent d'étranges machines miniatures en cuivre: les Düür'Hazell, petites boîtes d'airain qui permettent de stocker et de libérer de l'électricité, et les Gaaëths, des anneaux de cuivre permettant de créer une porte dimensionnelle une fois par jour. Enfin, outre les pouvoirs de leur race, ils peuvent lancer deux fois par jour Poigne électrique, Éclair (9d6) et Fabrication.
- **Les Djaëzzins célestes**. Regroupés au sein d'une petite communauté anarchique comptant quelques dizaines d'individus, ils incarnent la part de rêve qui sommeille en chacun. Leur peau bleutée ou vert pâle, exhalant d'envoûtants parfums, leur chevelure brumeuse, et leur regard lointain révèlent leur inclination pour la nature et les arts. Écologistes idéalistes, ils forment de petits groupes d'explorateurs aguerris cherchant l'espoir au-dehors, sur les terres dévastées, pour le compte des autorités de Djarabân. D'autres laissent s'exprimer leurs dons et deviennent d'extraordinaires artistes, poètes solitaires ou peintres rêveurs. Pour se détendre, ils tissent patiemment de splendides tapis, les khiliims, véritables chefs-d'œuvre, qu'ils enchantent afin de naviguer dans les cieux. Une fois par jour, ils peuvent lancer: Abri sûr de Léomund, Conjuration d'un élémental d'air et Mur de vent.
- **Les Djaëzzins de feu**. Taciturnes et susceptibles, ils vivent en solitaire, en marge de la société. Néanmoins, leur morphologie impressionnante, leur aspect inquiétant (peau noire striée de craquelures incandescentes, regard enflammé et chevelure de feu) et leur talent naturel pour toutes formes de combat en font une indispensable force de frappe employée par la ville contre les démons, ou par des intrigants complotant contre une personnalité. Outre leurs pouvoirs (deux fois par jour: Boule de feu, Bouclier de feu, Mur de feu), ils ont développé un arsenal personnel efficace: des tubes crache-feu (idem baguette de Projectile magique, 10 charges) et des épées de flamme.
- **Les Demi-Djaëzzins**. Issus d'expériences magiques complexes entre humains et Djaëzzins destinées à trouver une solution à l'extinction lente de leur race, les Demi-Djaëzzins présentent de multiples apparences dérivées des trois races principales. Moins impressionnants (leur taille n'excède pas 1,70 m), ils possèdent seulement les pouvoirs de Création mineure et Tour mineur trois fois par jour. Ils rencontrent de nombreuses difficultés d'intégration et sont souvent relégués à un rôle d'amuseur public, d'illusionniste ou

de clown. Au mieux, ils sont employés comme aide de maison, nurse, bouffon ou encore disciple.

Certains n'hésitent pas à dire que cette expérience n'aurait jamais dû être tentée, alors que d'autres pensent qu'ils constituent le seul espoir pour le salut de tous les Djaëzzins.

*« Super, Maître, quel sens du rythme !*
*— Aiiieeuh ! Cette fois-ci, c'en est trop. C'est la troisième fois que je me tords la cheville avec ces satanées chaussures. Et puis j'ai chaud avec cette perruque. Et d'abord, qu'est-ce que c'est que cette mode, Drago Couine ? »*

## Où le dragodon couine, et la Djarabân passe

Missive de Séphyr le berger, Djaëzzin céleste, destinée à son cousin Niomhpa, Demi-Djaëzzin.

« Très cher cousin, comme tu le sais, j'ai dû m'absenter pour une mission de repérage des essaims oroboros aux confins du pays. Or, j'ai besoin de ton aide car à Djarabân la période d'accouplement des dragodons approche. Tu n'es pas sans savoir que ce lézard rose et cornu, aussi gros qu'un mouton, est à la base de notre élevage. Il est docile, et se nourrit essentiellement d'herbes et de pierres calcaires. Ses troupeaux nous procurent de la viande, du lait épais et du cuir, sans compter la fameuse poudre de corne aphrodisiaque, dont l'abus t'a causé tant d'ennuis l'an passé. Bref, tout irait pour le mieux sans cette fichue Saison Rose ! Pendant un mois, les deux ou trois plus belles femelles du troupeau vont émettre de temps à autre leurs aphrodigènes : des substances hautement volatiles qui, non contentes d'affoler les dragodons mâles, ont d'étonnants effets toxiques sur les humains qui les respirent ! Souviens-toi de la crise de rire intempestive qui s'empara de Vlad l'Éventreur juste avant que le bourreau ne le décapite, ou des tics fébriles qui frappèrent Pfizz l'Équilibriste pendant son numéro de plongeon acrobatique... Bien sûr, on peut éviter les aphrodigènes en portant un masque filtrant tant qu'on est à moins de 10 mètres d'un dragodon. Mais ceux que fabriquent les Djaëzzins d'airain sont lourds et encombrants. Non, décidément je préfère la bonne vieille solution des sauterelles de Xzii. Ces gros insectes bleutés ont la particularité d'interrompre aussi sec la sécrétion d'aphrodigènes lorsqu'une femelle en mange un. Le problème, c'est que les sauterelles de Xzii vivent essentiellement dans le désert : on en trouve jamais plus de trois ou quatre dans tout Djarabân, où elles viennent chercher l'humidité au moment des pontes. Tu comprends maintenant pourquoi j'ai besoin de toi : je ne peux pas surveiller les Oroboros, sauver les humains et dénicher des sauterelles tout à la fois ! Le paquet ci-joint contient donc un plan de la ville, une crécelle à sauterelle (pour les attirer), et un mètre étalon (tu dois sauter aussi loin qu'elles pour les attraper). Entraîne-toi !
Merci de m'aider, ton fidèle cousin : Séphyr. »

### DJAËZZIN

| | Djaëzzin | Demi-Djaëzzin |
|---|---|---|
| Fréquence | Rare | Très rare |
| Organisation | Solitaire | Solitaire |
| Cycle actif | Quelconque | Quelconque |
| Régime | Omnivore | Omnivore |
| Intelligence | Géniale (17-18) | élevée (13-14) |
| Trésor | Variable | Variable |
| Alignement | Chaotique | N'importe |
| Nombre | 1 | 1 |
| Classe d'armure | 0 | 6 |
| Déplacement | 18 | 12 |
| Dés de vie | 9+9 (Airain) 6+6 (Céleste) 7+15 (Feu) | 3+3 |
| TACO | A11, C14, F13 | 17 |
| Attaques | 1 | 1 |
| Dégâts | 2-20 ou arme | Arme |
| Att. spéciales | Pouvoirs | Pouvoirs |
| Déf. spéciales | Pouvoirs | Pouvoirs |
| Résist. magique | Néant | Néant |
| Taille | 2 m | 1,5 à 1,7 m |
| Moral | 15-16 | 11-12 |
| XP | 4 000 | 1 000 |

**Dragodon**
CA 7, DV 2. Aphrodigènes : portée 10 m, effet 10-60 mn, JdS annule. Tirez 1d6, 1 : rire incontrôlable, 2 : tristesse, 3 : érotisme exacerbé, 4 : colère, 5 : tics incessants, 6 : retour en enfance.



*Djaëzzin d'airain*

**Sauterelle**
Attirée par une crécelle (jet Musique -4 ou Dex -8), atteinte par un saut (Dex -4) et capturée au filet (CA 2).

*« Bon, maintenant, ça suffit Gwô, tu devrais jeter dehors tous ces olibrius.*
*— Maître ! Attendez encore un peu, c'est le moment de...*
*— Comment, on se rebelle ?*
*— ... l'élection de Miss Gros CENSURÉ.*
*— Hem, d'un autre côté, quel misérable oserait rejeter ces braves gens, soyons tolérants.*
*— Oui Maître, d'ailleurs regardez celle-ci est CENSURÉ sur la scène !*
*— Et là ; elles sont deux ? Ah non ? Mais alors, comment peut-elle CENSURÉ tout en CENSURÉ CENSURÉ !! »*

**Christophe Debien & Patrick Bousquet**
**illustration : Bernard Bittler et Thierry Ségur**



*Dragodon*



## Perdus de vue

*Les reporters transuniversels Franck Genet, Thomas Cazeaux et Benjamin Testanière sont priés d'écrire à la rédaction pour nous donner leur adresse complète !*

# La voie du guerrier

**Quand on a peu de points de vie, il vaut mieux savoir se battre – et bien – quand le moment du combat est venu. Nous vous proposons ici des règles optionnelles, qui devraient « booster » de façon impressionnante les meilleurs des guerriers.**




## La voie du moine

*Pour des raisons de place, nous ne pouvons vous proposer ici les règles que nous avions prévues pour des combattants bien particuliers : des moines à la « Kung Fu », disposant de pouvoirs spéciaux. En attendant de retrouver ce texte dans un prochain Petit Capharnaüm, vous pouvez en prendre connaissance sur notre site internet, à l'adresse* http ://www.excelsior.fr/00CasusBelli.html


## Rappel

Toute arme maîtrisée au moins au niveau +1 permet de dévier, parer ou esquiver en partie les coups de l'adversaire. Ainsi, en cas de duel, si on a réussi son test, mais moins bien que son adversaire, on retire sa marge de réussite (MR) à celle de l'autre. Cette règle vous a déjà été proposée dans CB n° 90. Il est fortement conseillé de l'employer.

*Exemple* : Arthus porte un coup à Bergam. Il passe et fait une MR de 7, Bergam fait une MR de 4. Arthus touche donc Bergam. Si Bergam ne sait pas se battre, la MR finale d'Arthus est de 7 ; si Bergam sait se battre, la MR d'Arthus passe à 3 (7 – 4).

## Je frappe et puis je frappe

À partir du niveau +1 dans un talent d'arme, et en fonction de la nature de l'arme, on peut placer plusieurs coups par passe d'armes. Ce nombre est indiqué ci-dessous :

**Nombre d'attaques par passe d'armes**

| Niveau / Talent | –4 à 0 | +1 | +2 | +3 |
|---|---|---|---|---|
| Mains (Bagarre ou Arts martiaux) | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Armes légères/ normales/distance (rapides) | 1 | 1 | 2 | 3 |
| Armes lourdes (à deux mains) | 1 | 1 | 1 | 2 |

### Calculs des tests

Pour chaque passe d'armes, il va falloir ajuster le test de combat, en fonction du nombre de coups portés et du nombre d'adversaires. Cet ajustement est valable pour toutes les attaques de la passe d'armes. On applique les bonus et malus suivants :

— On donne –1 au test de combat pour chaque attaque supplémentaire que l'on porte (malus de –2 par exemple pour chaque attaque si on porte 3 coups).

— On donne –1 au test de combat pour chaque adversaire qui attaque et contre qui on veut se défendre (on ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires à la fois).

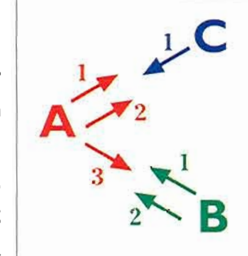
— On donne +1 au test de combat pour chaque attaque supplémentaire portée sur le même adversaire (+3 au maximum), qu'elle soit faite par soi-même ou par un allié. Ce bonus n'est valable que contre cet adversaire.

### Procédure de combat

Au début de chaque passe d'armes, il faut que chaque attaquant annonce ses intentions. Calculez alors comme expliqué ci-dessus les ajustements à chaque test. Jouez ensuite les premières attaques de chaque combattant comme pour un combat normal, puis les deuxièmes attaques de chacun, puis les troisièmes, etc.

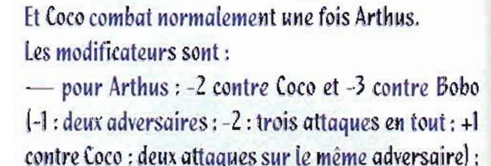
En ce qui concerne la valeur du défenseur, la dernière valeur de son test reste toujours valable, même s'il ne peut riposter.

## Exemple complet




Arthus affronte deux orques, Bobo et Coco. Arthus sait porter 3 coups par passe d'arme, Bobo 2 et Coco 1.

Pour la première passe d'armes, Arthus décide de frapper deux fois Coco (qui lui semble plus faible) et une fois Bobo. Bobo frappe deux fois Arthus. Et Coco combat normalement une fois Arthus.



Les modificateurs sont :

— pour Arthus : -2 contre Coco et -3 contre Bobo (-1 : deux adversaires ; -2 : trois attaques en tout ; +1 contre Coco : deux attaques sur le même adversaire) ;

— pour Bobo : +1 contre Arthus (-1 : deux attaques en tout, +1 : Coco attaque aussi ; +1 : deux attaques sur le même adversaire) ;

— pour Coco : +2 contre Arthus (Bobo porte deux attaques contre Arthus).

Premières attaques : Arthus fait une MR de 6, Bobo de 3 et Coco de 7 (il a de la chance). Résultat : Arthus est blessé par Coco, mais avec une MR de 1 seulement (7 - 6).

Deuxièmes attaques : Arthus fait une MR de 4, Bobo de 5. Coco ne refait pas de test, mais sa valeur de 7 joue toujours. Résultat : Arthus ne touche donc pas Coco, mais se fait toucher par Bobo, avec une MR de 1 (5 - 4).

Troisième attaque : Arthus fait une MR de 6, la valeur de défense de Bobo est son dernier test soit 5. Résultat : Arthus touche Bobo avec une MR de 1. La première passe d'armes est terminée.

## Encore plus vite ?

À partir du niveau +2 dans une arme, on peut utiliser 1 point de Rapidité pour porter une attaque supplémentaire. Rappelons que l'usage de 1 EP au lieu de 1PS permet d'avoir les avantages de l'Énergie pendant plusieurs passes d'armes de suite.

**Pierre Rosenthal**
**illustration : Éric Puech**

# Viva el Credo !

Si les mécanismes de *Credo* ressemblent parfois à ceux du *Mille Bornes*, les joueurs n'ayant qu'une faible part d'initiative dans le jeu de leurs cartes événements, l'ambiance autour de la table s'apparente souvent à celle, plus gaie mais plus sordide, d'une partie de *Junta*. Pourtant, les règles font finalement assez peu de place aux négociations et aux magouilles, la plupart des actions des joueurs étant déterminées par le Credo qu'ils se sont constitués et les cartes qu'ils ont en main. Voici donc quelques règles destinées à donner plus de liberté aux joueurs dans l'utilisation de leurs cartes et dans le vote des articles du Credo, de manière à renforcer le caractère diplomatique du jeu. Vous pouvez les adopter toutes, ou n'en choisir que quelques-unes.




**Quand la sainte Église catholique prend des allures de république bananière...**

### RÈGLE 1

## Pioche et défausse des cartes articles et événements

A son tour, chaque joueur tire deux cartes (et non une) sur la pile des articles et des événements. S'il tire une carte correspondant à un article qui a déjà été voté, il la défausse mais ne tire pas de carte de remplacement.
Notons que dans la règle américaine originale, le nombre de cartes en main n'était pas limité. Cela créait des stratégies d'attente, certains joueurs stockant des dizaines de cartes pour les abattre coup sur coup lors de conciles devenus impossibles à gérer. Les traducteurs français ont donc limité à quatre le nombre de cartes en main, ce qui est peut-être un peu excessif, empêchant les joueurs de conserver certaines cartes ne pouvant servir qu'à des moments particuliers du jeu. Une solution intermédiaire est de limiter les cartes à cinq ou six.

### RÈGLE 2

## Don et échange de cartes

Les règles du jeu indiquent que l'on peut, lors des conciles, négocier des cartes de fidèles. D'un intérêt assez limité, cette possibilité est généralement peu exploitée. Mais les choses se compliquent si l'on peut également négocier ses cartes d'évêques, de séculiers, voire ses cartes événements. Attention, pour le bon déroulement du jeu il est nécessaire de n'autoriser ces échanges que lors des conciles, et uniquement avant le vote.

### RÈGLE 3

## Articles de foi

Dans les règles officielles, un joueur doit toujours voter pour les doctrines qui figurent sur sa feuille d'Église. Dans notre variante, cela ne joue que pour ses articles de foi. Lorsque, sur un article donné, la doctrine d'un joueur n'est qu'une croyance ferme ou une pratique coutumière, il peut, dans le cadre d'un accord avec un autre joueur, voter pour une autre doctrine. Bien sûr, le joueur qui vote contre sa propre doctrine subira les conséquences normales, en termes de cartes d'Église, si elle est rejetée. Mais peut-être le rival dont la doctrine a été adoptée par le concile acceptera-t-il, en compensation, le transfert d'un évêché... mais pas avant le prochain concile! Surtout, cette règle permet aux joueurs en difficulté de faire front contre un empereur trop puissant manipulant les conciles à sa guise.

### RÈGLE 4

## Vote des articles du Credo

La règle de *Credo* est particulièrement imprécise sur le déroulement du vote. Elle n'indique notamment pas, alors que cela peut être extrêmement important, dans quel ordre les joueurs expriment leur vote. Le bon sens impose de faire commencer le vote par l'empereur, donnant ainsi un léger handicap à un joueur généralement favorisé. Voici cependant une autre proposition, particulièrement perverse : le vote se fait dans le sens du jeu, en commençant par l'empereur, mais en deux tours. Au premier tour votent les évêques et séculiers orientaux, au second ceux d'Occident. Les Occidentaux d'une Église ne sont bien entendu pas tenus de voter comme ont voté leurs frères d'Orient, ce qui permet quelques amusants retournements de situation.

## Un mot sur les cartes, et une parenthèse culturelle

Oui, je sais, c'est mon dada, mais il manque une chose dans Credo : des cartes vierges permettant aux joueurs de personnaliser leur jeu en créant des événements ou des articles de foi supplémentaires. Cela s'explique sans doute par le soin qu'ont mis les auteurs du jeu à n'introduire que des événements et des doctrines historiques. Mais qu'aurait d'impossible, par exemple, une tempête en Méditerranée empêchant tous les Occidentaux de parvenir au concile...
Et si vous cherchez de nouvelles doctrines, plutôt que de vous perdre dans les colonnes du *Dictionnaire de théologie catholique* ou de la *Patrologie latine*, lisez ou relisez la *Tentation de saint Antoine* de Gustave Flaubert. Vous y découvrirez des Églises aux improbables et séduisantes théories : les adamites, qui vont nus à la messe ; les apollinaristes, selon lesquels le Christ n'a pas souffert pendant la Passion ; les caïnites, dont le livre saint était l'évangile de Judas ; les basilidiens qui, poussant à son terme la logique gnostique, affirmaient que le chrétien, justifié par la seule connaissance du dogme, pouvait s'affranchir de toute obligation morale ; les ophites, adorateurs du serpent tentateur ; les helvidiens, selon lesquels Jésus avait eu des frères (cadets, il est vrai) ; les simonites pour lesquels le Saint-Esprit était une Sainte-Esprite ; les carpocratiens, qui plaçaient sur le même plan Moïse, Platon, Pythagore et Jésus, et affirmaient que l'âme devait avoir tout éprouvé, bien ou mal, avant la mort ; les Marcionites, pour lesquels le Dieu bon de la nouvelle Alliance était l'adversaire du mauvais Démiurge de l'ancienne ; les encratites, les valentiniens, les montanistes, les séthaniens... Les nouvelles de Jorge Luis Borges sont aussi pleines d'allusions à des hérésies parfois inattendues, mais pour faire le tri entre les Églises historiques et les créations du vieil aveugle, il faudrait une culture que nul, sans doute, ne peut plus avoir.

**Bruno Faidutti**
**illustration : Éric Puech**

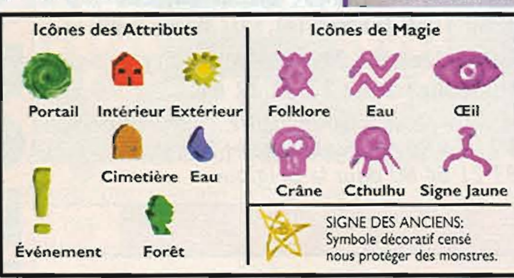
# Aux quatre coins des cartes

## Édito

**La Gen Con (la plus grande convention de joueurs et d'éditeurs des États-Unis) évolue d'année en année, reflétant plus ou moins le marché. L'édition 1996 a vu décroître la marée des jeux de cartes, qui deviennent un produit parmi les autres. Et même si l'engouement diminue un peu, il reste des quantités de nouveautés à découvrir.**

### *Les errata du mois*

• Mythos. Le très indicible jeu de cartes du Grand Cthulhu est si occulte que certains symboles ont perdu leur légende dans le livret de règles. Voici un petit tableau qui vous les indique.




• Magic : Ère Glaciaire. Après le Masque du bouffon qui rendait la carte française plus forte que l'américaine, l'équilibre est rétabli avec le Serment de Lim-Dûl. En effet cette carte est fausse. Ainsi, il ne faut pas lire « … sacrifiez un permanent **et** défaussez-vous d'une carte… » mais « … sacrifiez un permanent **ou** défaussez-vous d'une carte… ».

## Actualités

### Columbia Games

• **Gettysburg** est le troisième jeu de la série *Dixie*. En plus des paquets normaux, cette série (ainsi que les suivantes à venir) est également disponible, complète, dans un coffret.

### Dædalus Games

• Situé dans le même univers (le cinéma de Honk Kong) que le jeu de rôle *Feng Shui* (voir Coups d'œil, CB n° 96), le jeu de cartes **Shadowfist** voit paraître une nouvelle extension : *Flash Point*.

### Decipher Games

• L'extension *A New Hope* pour **Star Wars** est disponible. Vous allez enfin pouvoir utiliser l'Étoile noire et semer la désolation sur les planètes (si vous vous laissez séduire par le côté obscur de la Force bien sûr). Les prochaines extensions suivront au rythme d'environ une tous les quatre mois (les trois prochaines étant sur *l'Empire contre-attaque*).

### Destination Games

• Et voici **Chaos Progenitus**, un nouveau jeu de dés à collectionner. Chaque paquet contient 13 dés à six faces représentant des monstres du chaos qui ne s'aiment pas du tout et vont joyeusement s'affronter.

### Five Rings Publishing Group

• L'extension *Forbidden Knowledge*, pour l'excellent **Legends of the Five Rings**, est disponible. Attention en ouvrant les pochettes, de nouvelles règles sont imprimées à l'intérieur. Il y a les Rituals, des sorts qui peuvent être lancés par plusieurs Shugenjas qui s'aident ; et les Regions, des cartes qui donnent des capacités aux provinces où elles sont rattachées.

• Il est prévu pour bientôt un coffret qui contiendra deux paquets déjà préparés faisant s'affronter deux clans, pour apprendre le jeu.

### ICE

• Le livre **Middle Earth : The Wizards Players Guide** est disponible. En 216 pages noir et blanc, il propose des conseils de jeu, de construction de paquets. Mais c'est principalement une liste détaillée des cartes du jeu de base, avec la reproduction à taille presque réelle des cartes, et indiquant à chaque fois les avantages et les désavantages de la carte.

### Kenzer & Company

• Hé oui !, le jeu **Monty Python and the Holy Grail** est disponible. Question aspect, le dos jaune et bleu n'est pas plus laid que celui de *Mythos*, mais les images tirées du film ont franchement l'air de venir d'une mauvaise copie de cassette vidéo. Le principe de base est intéressant : on dispose des cartes cachées pour figurer l'Angleterre, puis on déplace ses chevaliers dessus, leur faisant affronter des ennemis ou des épreuves jusqu'en Avalon où se trouve (peut-être) le Graal. Le meilleur : les citations du film, qui plairont vraiment aux fans. Quant aux joueurs, la question reste ouverte.

### MMG

• **Doctor Who** est une vieille série culte des Anglais, évoquant des combats à travers le temps entre humains, extraterrestres et robots. Si le jeu a quelques côtés sympathiques dans son fonctionnement, on ne peut pas dire que la typographie des cartes aide à lire, ni que le côté « flashy sixties » des fonds, des images et de la typographie soit des plus heureux.

### Moments in History

• **Tank Commander : The Eastern Front** est un jeu de combat entre engins terrestres blindés durant la Seconde Guerre mondiale. On y trouve différents niveaux de rareté, des scénarios avec diverses forces en présence, des budgets pour constituer des armées.

### P-Anime

• Cette division de Pionner propose un nouveau jeu basé sur les « anime » *Bubblegum Crisis*, *El Hazard*, *Ranma 1/2* et *Tenchi Muyo* (la plupart sont disponibles chez Kaze Animation). Comme on peut s'y attendre, les dessins sont tirés des séries correspondantes. But du jeu : réussir à surmonter quatre des sept Désastres qui protègent chacun des objets. Pour cela, vous devrez utiliser les talents de combat ou de charme de vos six personnages. Un jeu pas vraiment compliqué et rapide, aux explications un peu arides.

### Thunder Castle Games

• **Highlander, The Movie Edition** est disponible. De bien meilleure qualité d'image que le jeu basé sur la série télé, il en reprend les mêmes règles, et montre des images issues des trois *Highlander* (mais aucune avec Ramirez/Sean Connery). Le but du jeu : trancher la tête de son adversaire.

### Topps Card Games

• **Killer Instincts** est un jeu de cartes basé sur le jeu vidéo du même nom. Vous devez devenir un champion, pour récolter des tas de sous et lutter contre les méchantes corpos. En attendant, autant faire mal à son adversaire. La qualité graphique des cartes laisse un peu à désirer ; on dirait de mauvaises copies d'écran vidéo. Les règles sont plutôt bien écrites



et le jeu pas trop compliqué, avec une bonne idée pour gérer les coups. Pas de quoi fouetter un chat pourtant.

## TSR

- **Spellfire** en est à sa quatrième édition, toujours avec une nouvelle collection de cartes. Cette fois-ci, vous trouverez dans le « double-paquet » une pochette de l'extension *Draconomicon* normale, et un paquet de base normal.
- **Dragon Dice** continue son bonhomme de chemin. On peut maintenant trouver une grosse boîte avec un tapis de jeu et 31 dés, pour commencer à jouer à deux ou trois.

## Wizards of the Coast

- **Magic**. Aux USA, le coffret *Quick Start : The Rivals* propose deux paquets déjà constitués, et un livret de prise en main du joueur novice. Mais bien que d'autres coffrets du même genre soient en préparation, seul le premier devrait être traduit en français, sous une forme légèrement différente.
- Le roman **La forêt des murmures** est disponible chez Fleuve Noir. La carte proposée est moins intéressante, mais le livre bien mieux écrit que le précédent.
- **Sorties futures**. *Visions* est une extension « normale » prévue pour la fin de l'année. La cinquième édition de *Magic* arrivera au cours du premier trimestre 97. Il semblerait que certaines cartes aient de nouveaux dessins. Suivant les sources, cela serait pour améliorer l'esthétique du jeu, ou bien parce que les contrats des dessinateurs auraient été modifiés (passant du pourcentage au forfait). Et s'il y a de nouveaux dessins, seront-ils à « bord noir » ? Bref, de quoi polémiquer quelques mois encore sur Internet.
- **Mirage**. La nouvelle extension autonome est prévue pour octobre. Des avant-premières auront lieu le 22 septembre (voir la rubrique Calendrier en fin de magazine).
- **Tournois régionaux et nationaux**. Les dates et les villes de la saison 96/97 sont déjà fixées. Voir la rubrique Calendrier.
- **Netrunner**. L'extension *Proteus* ajoutera un nouveau concept : la mauvaise image de marque, qui peut faire perdre les corpos peu discrètes dans leurs magouilles. Une version française du jeu serait en préparation (ce sera de toute façon la version 2.0 du jeu).
- **Vampire**. Si vous participez à des tournois aux USA, vous pouvez gagner les deux cartes hors commerce des vampires Mariana Gilbert et Dan Murdock. Bientôt peut-être en France ?

## Versions françaises

- Ça y est, **Mythos** est dans toutes les boutiques. Pour affronter les Grands Anciens et frissonner avec Cthulhu. Rappelons que ce jeu sympathique nécessite quand même l'achat de plusieurs recharges si on ne veut pas le voir devenir répétitif.
- **Golgotha** (pour *Doomtrooper*) est disponible. De quoi faire peur à ceux qui craignent la redoutable reine de la Symétrie obscure.
- **Guardians**. Heu ! Ben en octobre si les poissons ne mangent pas le chargement en provenance des USA.

## TÉLÉGRAMMES

**En direct de la Gen Con**

Pas de stand pour le jeu de cartes *XXXenophile* à la Gen Con pour cause de filles nues dessinées dessus — *X-Files*, après un changement d'éditeur, sera un peu en retard (fin septembre). La version de base est assez simple : on enquête sur des sites et on pose des questions, un peu à la Cluedo. Les cartes sont assez jolies et devraient plaire aux fans de la série télé. — *Dark Age*, de FPG, est un peu en retard. — *Dicemaster*, le jeu de dés de Ice est en cours de fabrication. — Bien que le jeu *Mythos* (Cthulhu) soit disponible en édition limitée « seulement », des paquets de base « non limités » seront bientôt disponibles. Ils seront présentés sous une forme de double-paquet pour deux joueurs, et contiendront tous les mêmes cartes — *The Chaos Plague* est une extension autonome pour le jeu de cartes *Over the Edge*, basé sur le jeu de rôle *On the Edge* (*Conspirations*), mais ne l'attendez pas avant 1997.

Édition dite a bord étoilé, rayé de blanc et de rouge



# Dragon Storm

Voici une idée qui a tout pour plaire au départ : se servir de la mode des jeux de cartes à collectionner pour faire venir des joueurs au jeu de rôle. *Everway* s'y est un peu cassé les dents, et si le *Fifth Age* de TSR semble intéressant, c'est plus un jeu de rôle qui utilise les cartes comme dés (comme *miles Christi* ou *Château Falkenstien*). Avec *Dragon Storm*, on ouvre un paquet de base, on sépare les cartes Meneur de jeu de celles Joueur, et on commence à créer son personnage (ou à inventer son scénario). Il y a deux feuilles-livrets de règles qui expliquent un peu l'univers de jeu (plutôt bien conçu). Les personnages sont tous des changeformes (garou, dragon, gargouille, licorne) qui luttent contre de sinistres agents d'une force de corruption hégémonique. Pour la création, on choisit une race de changeforme, un passé, des cartes d'équipement, de talents, de défauts. Le meneur de jeu, lui, crée une histoire à partir des cartes de lieux, de monstres, de rencontres qui sont à sa disposition. Bref, de bonnes idées, mais desservies par deux points : il faut au moins un paquet de base par joueur (à comparer avec le prix d'autres jeux de rôle), et surtout le côté aléatoire des cartes (mais cela peut amener de la créativité du côté du meneur de jeu) qui empêche bien souvent de créer son personnage comme on le désirerait (comment jouer un magicien sans la carte magicien ?). L'éditeur envisage d'ailleurs pour l'année prochaine de vendre des collections complètes. Pourquoi pas alors !

**Publié en américain par Black Dragon Press. Boîtes de base de 70 cartes, recharges de 15 cartes.**

# Arcadia : The Wyld Hunt

Toujours dans la série « et si on faisait du jeu de rôle ? », voici *Arcadia*. Le principe même est intéressant, quoique plus proche du jeu d'aventure que du vrai jeu de rôle. Tout d'abord, chaque joueur achète un paquet Character (personnage) dans lequel il trouve un personnage/figurine, ainsi que des talents, des défauts, des objets... qui serviront à créer le personnage en fonction de la carte de règles incluse. Ensuite, chaque joueur prend une pochette Story (histoire) qui contient trois cartes de règles, une carte Quête qui indique l'aventure à accomplir, des cartes de terrains à parcourir, ainsi que des embûches, rencontres et autres ennemis. On pose les cartes de terrains devant les joueurs, chacun pose des embûches pour les autres et hop ! c'est parti. Si on accomplit bien l'aventure, on gagne des points d'expérience pour améliorer son personnage, ou des objets magiques. Vu, pour une fois, le faible coût du jeu par joueur, pourquoi ne pas essayer ?

**Publié en américain par White Wolf. Disponible en pochettes Character et Story de 15 cartes chacune. Prix indicatif : 20 F.**



### La combinaison du mois

**Reîtres de Vartchaïld** (Rare, *Alliances*) + **Peste** (Courante, Base).
Simple et efficace.
À chaque tour, vous vous débarrassez des jetons générés avec la Peste.
Si vous jouez blanc, autant mettre aussi un Cercle de protection : noir. Mais préférez ajouter un Rets des âmes (artefact).
Avec un peu de mana, vous récupérerez plus de points de vie que vous n'en perdrez.

**Double page présentée par Pierre Rosenthal**

# Dialogues de Vous à Nous...

# Quels systèmes de jeu ?

Pourcentages ou dés étranges, classes de personnages ou archétypes. Le système est-il vraiment important ? Voici quelques-unes de vos réflexions de l'été.

## Pour commencer : posons le problème ! Et esquissons un début de réponse !

● Il n'y a pas de système « idéal », qui conviendrait à tous les jeux, à tous les genres. Les règles sont indissociables de l'univers qu'elles régissent, et ce pour la bonne raison qu'elles vont faire partie intégrante de cet univers, et vont en assurer la cohérence. Dans cette relation étroite entre cet univers et les règles, le système de jeu et le « background » du jeu sont deux aspects indissociables du jeu de rôle, et la question de l'un ne peut être traitée indépendamment de l'autre. *P.A.*

● Le système, quel qu'il soit, n'est qu'un support collant à l'univers. Faire un bon jeu nécessite de bonnes règles (partie mécanique) et un univers intéressant (partie artistique). L'univers, une fois posé, est fixe et ne peut plus être changé : jouer à des variantes signifie jouer à d'autres jeux, alors que le système de jeu peut se décliner à l'infini sans pour autant modifier l'univers dans lequel on joue. Je préfère donc poser la question ainsi : que demande-t-on à un système (pour coller au jeu) ?, et répondre ainsi que je préfère : (1) Un accès aux règles facile (à la trappe les *Rolemaster* ou autres). (2) Une bonne logique interne, c'est-à-dire un système de jeu cohérent (à la trappe *AD&D* avec ses règles tarabiscotées où selon les jets il faut faire parfois plus ou parfois moins que les valeurs possédées). (3) Un accès au jeu rapide (passer plus d'une demi-heure à créer une fiche de *Mega*, c'est trop). (4) Un jeu qui colle à l'univers si celui-ci est tiré d'une œuvre romanesque. (5) Une certaine polyvalence des personnages qui permet au joueur de ne pas rester sur le « carreau » à un moment d'un scénario parce qu'il ne possède pas la classe Plombier au niveau 3 (toujours *AD&D*). *C.F.*

## Créons nos personnages !

● Il me paraît indispensable d'oublier au plus vite deux héritages des grands anciens, à savoir la détermination aléatoire des caractéristiques (typique de D&D), et le concept horripilant de niveau. Beurk ! C'est selon moi le comble du non-réalisme, la pire des façons de modéliser la progression des personnages. Et pour en revenir à la création du personnage proprement dite, je préfère de loin les systèmes de choix ou de dépense de points de génération (façon *James Bond 007*, *Rêve de Dragon*...), qui permettent de créer exactement le personnage que l'on veut. Certes, un peu d'« aléatoire » peut amener du « fun » et de l'imprévu dans un personnage, mais cela peut également totalement en ruiner le concept. Quant aux jeux à archétypes, ils restent « acceptables » tant que les règles prévoient, comme celles de *Star Wars*, une création libre pour les joueurs confirmés. *J.D.*

● Je suis pour la répartition de points et non pour le tirage du personnage aux dés. Non pas tant dans un souci égalitaire (le mendiant peut côtoyer le Melnibonéen, je n'y vois pas d'inconvénient) que pour éviter à tout prix la monstrueuse aberration du joueur qui revêt la peau d'un personnage qui ne lui plaît pas. Dès lors que le joueur n'est pas un abruti ou un Gros Bill et qu'il ne rêve pas d'incarner un personnage infaillible, pourquoi lui refuser de jouer ce dont il a envie ? Je trouve aberrant que les dés puissent empêcher un joueur de jouer un magicien, par exemple. *J.-L.M.*

## Les systèmes en général !

● Le système de jeu sera conditionné par l'univers, l'ambiance du jeu en question. Certains jeux (comme *Hurlements*) se contentent d'un système très simple, réduit au strict minimum, laissant une large initiative au MJ, et ce car le monde doit rester flou, mystérieux pour les joueurs, alors que le MJ, omniscient, manipulera les personnages, façonnant leur destin... D'autres jeux, au contraire, demandent un système fouillé, complexe (comme *Cyberpunk*), reflet d'un univers où la technique règne en maître, un univers ultrasophistiqué, où tout est mesuré, quantifié... *P.A.*

● Pour les systèmes de simulation, mes préférences se portent vers les plus simplifiés. La norme (et le public) voulant que les scénarios regorgent de combat et de jets de dés, gérer l'action avec le jet d'un dé à vingt faces ou cent faces est bien plus simple que jeter un sceau de d6 ou de d10, et comptabiliser les réussites ou le total. Il est vrai que quand je joue mon personnage à *Vampire*, la difficulté est mineure... Mais tout se complique quand je jette une douzaine de Fomors sur mes joueurs à *Loup-garou*. *F.H.*

● Le système de jeu qui me parait le plus intéressant est le système avec pourcentage, style Chaosium. Ce système est simple, facile à adapter (comme le prouve la nature des jeux qui l'utilisent : *AdC*, *Elric*, *Nephilim*...), ce qui fait qu'on n'a pas besoin de réinventer la roue à chaque fois. De plus, ce système est facile à comprendre et à utiliser, ce qui évite de passer de longues heures à expliquer comment on combat ou comment on crée un personnage... Je n'aime pas trop les systèmes trop complexes, comme *Rolemaster*. D'un autre côté, les systèmes trop simples et trop figés, comme *AD&D*, ne permettent pas non plus une bonne qualité de jeu : dans *AD&D*, c'est à peine si un magicien peut grimper à un arbre ! (le peut-il, d'ailleurs ?)... Enfin, je crois que la diversité des systèmes de jeu vient surtout du fait que personne ne veut avoir l'air d'avoir pompé sur le concurrent. *A.D.*

● Quasiment tous les jeux actuels utilisent des systèmes de compétences, et ce depuis longtemps. Que dire d'un choix universellement approuvé et, somme toute, logique ? Ma préférence personnelle va aux jeux qui utilisent à la fois caractéristiques ET compétences dans la résolution des actions (*Ars Magica*, *Légendes des Contrées oubliées*...). En effet, un être exceptionnellement costaud peut être un bon combattant sans entraînement particulier, au même titre qu'un gringalet peut devenir un adversaire honorable à force de travail. Cette situation est peu visible dans le système Chaosium, par exemple, où les compétences sont prépondérantes par rapport aux caractéristiques. Mon système préféré reste celui d'*Ars Magica*, même si ce n'est pas le système idéal, en ce sens que bien que simple et efficace, il est trop complet et exhaustif pour être facile d'accès. *J.D.*

**Avec les commentaires de Jean-Loup Martin (JLM), Paul Aneï (PA), Christian Faure (CF), Julien Sylvain (JS), Jérôme Darmont (JD), Fabien Hyvert (FH) et Alexis Dufrenoy (AD).**

### Prochain rendez-vous

Pour le numéro 99, laissez-vous aller ! Parlez-nous de ce qui vous passe par la tête, vos coups de cœur ou vos humeurs, vos avis, conseils ou remontrances ! Une seule obligation : avoir un minimum de rapport avec les jeux que nous aimons et qui nous intéressent ! Courrier à adresser - avant le 30 septembre - à Casus Belli Dialogues, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75505 Paris Cedex 15 ; fax : (16) 46 48 49 88 ; internet : fcolin@FranceNet.fr




# Métalliques

Les vacances sont finies ? Tant mieux, vous allez pouvoir passer aux choses sérieuses, car il y a de la nouveauté dans les boutiques !

## Citadel

Dernières salves pour les elfes sylvains, avec les chevaliers sylvains et les elfes forestiers. Le nain blanc, emblème d'un magazine bien connu, est désormais une figurine, plutôt banale au demeurant.

Les joueurs de *Warhammer 40,000* ont plus de chance, car la nouvelle armée du Chaos propose de superbes pièces qui raviront également les collectionneurs. Jetez donc un coup d'œil sur les nouveaux terminators du Chaos, ou sur le champion de Khorne sur juggernaut. Et par une heureuse coïncidence, le *Codex Chaos* est disponible !

Pour *Necromunda*, le gang des Fouisseurs est au grand complet, et deux nouveaux Wyrds sont disponibles : le télépathe et le kyno.

## Fenryll

Ayant épuisé mon stock de superlatifs dans le dernier numéro, je me suis trouvé fort dépourvu quand les succubes furent venues. Je n'aurai donc qu'un mot : argl !

Surtout qu'elles sont accompagnées de trois orques, de trois nains (le magicien est magnifique), et de deux minotaures vraiment irréprochables.

Vivement la suite (des zombies et paladins sont prévus ce mois-ci).

## Heartbreaker

Les packs d'unités pour *Warzone* s'étoffent, avec les soldats d'élite de la Confrérie et les légionnaires hérétiques de Semaï. La Confrérie reçoit également un mystique, un gardien des Mystères, et deux soldats d'élite : un sergent et un porteur d'arme lourde.

Renforts qui risquent d'être utiles face à un népharite et un infiltrateur callistonien de Semaï, et à une furie immaculée d'Algeroth. Enfin, bravo à Descartes Éditeur qui, pour soutenir le lancement de *Warzone*, distribue gratuitement (dans toutes les boutiques de jeu) un livret de 16 pages couleur contenant l'histoire des Chroniques du Chaos, un résumé des règles, avec exemple de combat, et surtout un mini guide de peinture très bien fait, des dizaines de photos de figurines peintes, et une liste de toutes les figurines existantes ou à paraître. A quand le prochain livret ?

## Prince August

Comme promis, Uruloki, dragon royal du Premier Âge est disponible, et il comptera parmi les plus belles pièces sculptées par Chris Tubb. Au-delà du cercle des mithrilmaniaques*, l'originalité de sa sculpture et le côté très vivant de sa pose combleront tous les amateurs de dragons.

* Secte de gens étranges capables de parler durant tout un après-midi de la fragilité excessive des jambes du cheval de la M 30.

## Ral Partha

Un été rempli de bonnes surprises, avec des boîtes bien remplies : deux pour *Birthright* (à découvrir dans un prochain numéro), et Silver & Steel III, avec de plantureuses et affriolantes aventurières (gargl !).

En blisters de figurines AD&D, de superbes réalisations, comme Justinia et son ombre (la redoutable banshegh), un bandit masqué, et quelques monstres dont une chimère et une lamie.

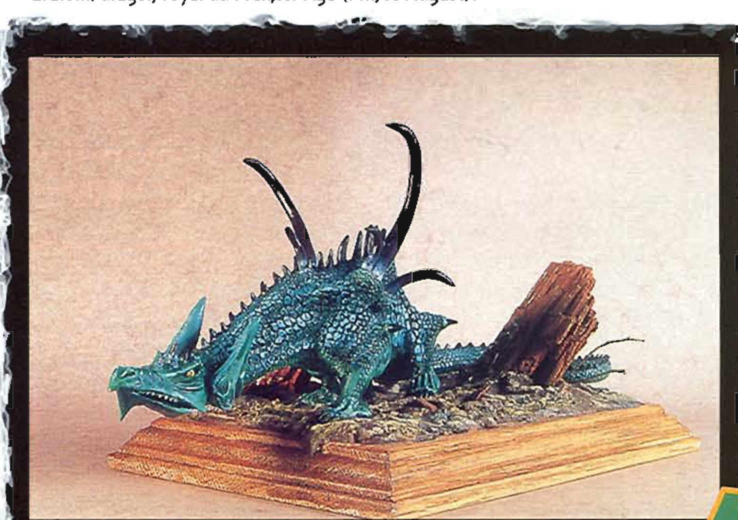
Après quelques motos et un super trike de la mort pour *Shadowrun*, voilà un véhicule de Doc Wagon, et son équipe d'intervention plutôt musclée. Et si vos joueurs se passionnent pour les élections aux États-Unis, sachez que la reproduction du dragon Dunkelzahn, sérieux candidat à la fonction de président, est d'ores et déjà disponible.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Concours des plus sulfureuses jumelles des plans infernaux (Fenryll).



Uruloki, dragon royal du Premier Âge (Prince August).



Textes : François Décamp. Images : Olivier Vignes. Peintres : Christophe Caillaud, Michel Dauvillier, Bruno de Grimouard, et David « Mithril » Faisant.



*Le sauvage Nécrodon, monté par un Orque aux instincts belliqueux, réussira-t-il à vaincre le teigneux Rat-Ogre ?*

# Léviathan, Warhammer : mêmes combats !

Prenez deux règles de figurines fantastiques. Par exemple : Warhammer et Léviathan. Créez une porte entre leurs deux univers. Invitez certaines créatures à passer de l'autre côté. Et amusez-vous à compter les coups...

## Des Skavens pour Léviathan

Il est facile d'adapter cette superbe armée à l'univers de *Léviathan*, grâce au tableau ci-contre. Par contre, certaines de leurs armes (la roue infernale et la cloche hurlante) ne pouvant passer les portails dimensionnels, elles ne sont pas utilisables dans ce monde. De même pour les porte-bannières. La magie n'étant pas à ce jour disponible pour *Léviathan*, les Skavens laisseront la leur à la maison.
Le coût des figurines étant presque le même dans les deux jeux, gardez celui de *Warhammer*. Par contre, le surcoût de l'équipement devra être calculé suivant les règles du monde d'arrivée.
Vous pouvez bien sûr modifier les caractéristiques du tableau si elles ne vous conviennent pas. Mais attention à garder un certain équilibre entre les armées. Pour vous guider, vous pouvez tirer les compétences de guerrier des héros hommes-rats sur la table des Barbares. Ces derniers ont en effet un style très proche de celui de ces créatures bestiales et rusées.
Si l'équilibre vous semble en défaveur des Hommes-Rats, n'hésitez pas à les tester dans de petits affrontements, en insistant sur l'emploi de leurs armes spéciales. Vous constaterez que leur efficacité est impressionnante dans ce monde où elles n'ont pas d'équivalent. Les encenseurs à peste ne font pas partie du voyage, car les parties de test ont montré qu'ils déséquilibraient le jeu.

## Razorbacks & C^ie^ pour Warhammer

Les Razorbacks dressés par les Barbares de *Léviathan* sont le fer de lance de leurs attaques foudroyantes. Ces bêtes sont capables de briser les charges des chevaliers du Chaos comme celles des Elfes de leur monde d'origine.
Mais plus terribles encore sont les Béhémoths. Ces monstruosités de muscles et de crocs sont à elles seules capables d'anéantir la majorité des créatures des deux mondes. S'ils sont attelés à un char et que celui-ci est touché, utilisez les règles concernant les chars habituels de *Warhammer* avec une endurance de 5.
Les Nécrodons sont le facteur vitesse des orques. Ils permettent de frapper avec célérité, autant que sauvagerie, tous leurs adversaires. Mais c'est surtout le Carnosaur qui symbolise la puissance orque. Seul un Béhémoth est à même de lui tenir tête !
Les Gobelins quant à eux se contentent des Carnodons, à la vitesse et à la hargne stupéfiantes. La guerre de mouvement est devenue leur plus grand avantage. Ils constituent ainsi les patrouilles des Orques, tout comme les monteurs de loups mais en plus agressifs !
Mais attention aux Elfes sylvains nouvellement arrivés sur le champ de bataille ; ils peuvent aisément contrer les Gobelins avec quelques flèches bien placées !

## Rayon peinture

Les figurines de Grendel sont imposantes, mais faciles à peindre. Elles plairont donc aux moins expérimentés comme aux « bidouilleurs ». Pour le soclage, vous pouvez utiliser les grands socles de Citadel pour les monstres de *Léviathan*, mais l'inverse n'est pas nécessaire puisque le soclage est libre dans ce jeu.
Voilà de quoi former de nouvelles troupes pour *Warhammer* ou *Léviathan*, et surprendre l'adversaire en testant d'autres stratégies. Le fracas des batailles n'a pas fini de retentir sur les tables de jeu...

**Emmanuel Quenez**
**Peinture : Ludovic Moysset**

| Nom | D | C | R | A | CO | P1 | RS1 | CB | T | RT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Vermine de choc | 20 | 35 | 3 | 1 | 7 | 4 | 3 | 6 | 1 | 10 |
| Guerrier des clans | 20 | 35 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 5 | 1 | 10 |
| Coureur d'égout eshin | 25 | 40 | 3 | 1 | 7 | 4 | 3 | 7 | 1 | 13 |
| Assassin eshin | 25 | 40 | 3 | 2 | 9 | 4 | 3 | 7 | 1 | 13 |
| Esclave | 20 | 35 | 3 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 1 | 10 |
| Moine de la peste | 20 | 35 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 1 | 10 |
| Maître de meute | 20 | 35 | 3 | 1 | 6 | 3 | 3 | 7 | 1 | 13 |
| Globadier | 20 | 35 | 3 | 1 | 5 | 3 | 3 | 6 | 1 | 10 |
| Lance-feu | 15 | 30 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 6 | 1 | 10 |
| Jezzail | 20 | 35 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 6 | 1 | 10 |
| Verminarque | 30 | 50 | 6 | 8 | 12 | 8 | 8 | 12 | 4 | 20 |
| Général | 20 | 35 | 5 | 4 | 10 | 4 | 5 | 10 | 2 | 13 |
| Héros | 20 | 35 | 4 | 3 | 9 | 4 | 5 | 9 | 1 | 11 |
| Champion | 20 | 35 | 4 | 2 | 7 | 4 | 3 | 7 | 1 | 10 |
| Technomage | 20 | 35 | 4 | 1 | 4 | 4 | 5 | 4 | 1 | 10 |
| Champion sorcier | 20 | 35 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 | 5 | 1 | 11 |
| Maître sorcier | 20 | 35 | 5 | 2 | 5 | 4 | 5 | 6 | 1 | 13 |
| Prophète gris | 20 | 35 | 5 | 4 | 10 | 4 | 5 | 10 | 1 | 13 |
| Rat ogre | 25 | 40 | 2 | 2 | 7 | 5 | 5 | 0 | 3 | 10 |

**Des Skavens pour Léviathan**

| Nom | Classe | PC/M | PL/M | P | VP |
|---|---|---|---|---|---|
| Jezzail | D | 0-45 cm | 45-90 cm/–2 | 8 | 10 |
| Lance-feu | ZE | 0-10 cm | 10-20 cm/–2 | 7 | 8 |
| Globe | ZE | 0-15 cm | | 6 | 6 |

**Des armes skavens pour Léviathan**

| Nom | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | CD | Coût |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Béhémoth | 12,5 | 5 | 0 | 7 | 7 | 6 | 2 | 3 | 9 | 200 |
| Razorback | 15 | 4 | 0 | 5 | 5 | 1 | 3 | 1 | 9 | 40 |
| Nécrodon | 15 | 3 | 0 | 4 | 2 | 1 | 2 | 1 | 5 | 20 |
| Carnodon | 15 | 3 | 0 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 9 | 30 |
| Carnosaure | 12,5 | 5 | 0 | 7 | 7 | 5 | 1 | 3 | 8 | 190 |

**Des monstres de Léviathan pour Warhammer**

# Para bellum

## Édito

**ANNIVERSAIRE**

Alors que la mode est aux célébrations et aux commémorations en tout genre, il est un événement qui semble y avoir échappé : le 80e anniversaire de 1916. On a parlé de Verdun, c'est vrai, mais la discrétion a été de mise sur les autres aspects de cette année qui a pourtant, en bien des points, préfiguré les conflits futurs. Naissance des prototypes de char, maturation de l'aviation de chasse et de bombardement, développement de l'arme sous-marine et des techniques anti-sous-marines, apparition des gaz de combat (pour lesquels, plus tard, s'établira le premier équilibre de la terreur, avant l'équilibre atomique), importance de plus en plus grande attachée à la propagande (vis-à-vis des neutres et des populations de l'arrière)...

On le sait, les wargames sur cette époque sont rares, et la plupart se situent au niveau grand-stratégique. C'est vrai que Verdun n'a pas offert de grands mouvements de troupes, mais un jeu du style *Cassino* ou *Turning Point Stalingrad* ne manquerait pas d'intérêt. Néanmoins, tout amateur de wargame trouvera de l'intérêt au dernier numéro (n° 2, 1996) de la *Revue historique des armées* *. L'intitulé de ladite revue est un peu morne, mais le contenu de ses 150 pages est souvent passionnant. Le dossier sur le développement de l'arme aérienne (chasse, bombardement et reconnaissance), l'article sur l'affrontement des propagandes, celui sur l'utilisation des gaz de combat, sont accompagnés de témoignages allant du tragique à l'héroï-comique.

Des inspis inhabituelles pour des scénarios de *L'appel de Cthulhu*, peut-être ; des sources de réflexion belliludique, historique, politique, sûrement.

Frank Stora

* *Revue historique des armées, Château de Vincennes, BP 108, 00481 Armées.* Abonnement (4 n°) 320 F (étudiants 190 F). Un n° 90 F.

### Nouvelles du Front

*Arsouf 1191* (Richard Cœur de Lion contre Saladin) est enfin paru ! C'est promis, nous en parlerons dans le prochain numéro.





Caricature de Paul Iribe parue dans *La Baïonnette* en mars 1916.

## Alexander, SPQR & Caesar

### A nous les légions !

**Depuis 1991, avec trois jeux des mêmes auteurs (Richard Berg et Mark Herman), GMT Games a remis sur le devant de la scène les wargames sur l'Antiquité. Ventes record, popularité étonnante et édition en français (chez Oriflam) ont couronné cette série dont la recette est simple : combiner un extrême sérieux historique au plaisir de jouer !**

### D'Alexandre le Grand au divin César

La première particularité de la série *Great Battles of History* est d'offrir dans chaque boîte un nombre important de batailles autour d'une période donnée et de ses armées de référence. Ainsi, *Alexander* reconstitue l'épopée d'Alexandre et met en vedette la phalange macédonienne. *SPQR* (Senatus PopulusQue Romani, le sénat et le peuple romains) traite de la Rome républicaine et de la montée en puissance de la légion romaine première version. Enfin, *Caesar* s'attache aux années de guerre civile qui mirent fin à la République, et à la légion organisée en cohorte qui s'y illustra. Le système de règle est identique pour les trois jeux, seuls quelques points de détails diffèrent afin de tenir compte des particularités des différentes époques. Le joueur peut ainsi passer sans grande difficulté d'une bataille à l'autre, choisie parmi les 46 disponibles aujourd'hui (dont 9 déjà en français) sur une période allant de 490 à 45 av. J.-C. D'Issos à Cannes ou à Pharsale, voilà de quoi ouvrir bien des horizons !

### Des règles interactives

C'est son système de jeu qui explique le succès de la série. Les passionnés de l'Antiquité y retrouveront la traduction rigoureuse des thèses de l'historien allemand Hans Delbrück (un « pape » de l'histoire militaire) ; les amateurs de wargames y découvriront l'un des systèmes de règles les plus stimulants actuellement sur le marché. Le ressort principal est fourni par l'interactivité permanente des deux joueurs, dont les différents corps de bataille sont activés en alternance en fonction du degré d'initiative de leurs chefs. Chaque unité ou groupe d'unités peut bouger et combattre jusqu'à trois fois par tour si son commandant parvient à réussir ses tests d'initiative, et si le joueur adverse ne le court-circuite pas avec un chef de plus grande initiative ! Dans les combats, forces et faiblesses de chaque type d'arme sont bien mises en valeur. Il faut dès lors savoir parfaitement doser l'emploi de l'infanterie légère, lourde ou légionnaire, des lanciers, des cavaliers lourds ou encore des frondeurs et archers... ou des fameux éléphants ! Les pertes sont encaissées par les troupes sous forme de points de cohésion. Leur limite de cohésion atteinte, elles partent en déroute. Cela traduit l'affrontement moral qui caractérise les batailles antiques, certaines unités se débandant avant même le contact avec l'ennemi, alors que d'autres sont particulièrement résistantes.

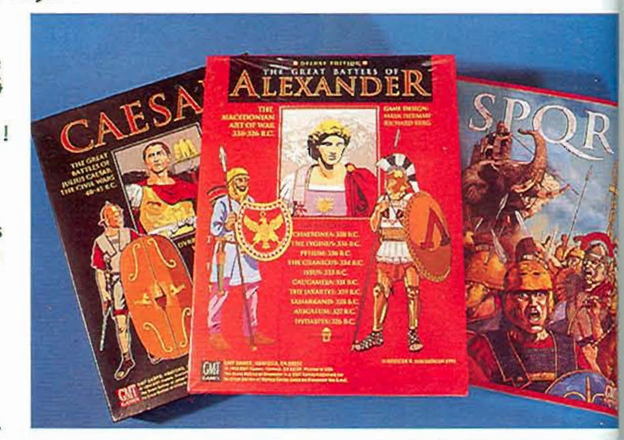
### Les généraux en vedette

Qui n'a pas rêvé de jouer Alexandre ou César ? Les concepteurs de la série l'ont parfaitement compris, et les jeux mettent en avant les capacités respectives des grands capitaines de l'Antiquité. Le mécanisme de commandement des troupes,

**FICHE TECHNIQUE**

Les trois jeux sont de complexité moyenne. Chaque boîte contient plusieurs cartes et de nombreux pions (environ 600 par boîte et 200 par extension) pour des parties allant d'une demi-heure à dix heures. Le graphisme et les aides de jeu sont particulièrement soignés.

- *Alexander* (GMT Games, en anglais) : 10 batailles de l'épopée d'Alexandre le Grand, plus 4 autres dans le module Diadochoï (GMT) sur les guerres entre ses successeurs. L'édition en français (Oriflam) des 14 batailles est prévue pour la fin de l'année, en une seule boîte. Un beau cadeau pour Noël en perspective !
- *SPQR* (GMT Games en anglais, Oriflam en français) : 5 batailles sur l'ascension de la Rome républicaine. Il existe 4 modules d'extension de 2 batailles chacun : War Elephant (GMT)/Éléphants de guerre (Oriflam), Consuls for Rome (GMT)/Consuls (Oriflam), Pyrrhic Victory (GMT) et Africanus (GMT).
- *Caesar* (GMT Games, en anglais) : 6 batailles de la guerre civile entre César et Pompée. Un module, Dictator (GMT), couvre deux batailles de Marius et Sylla.
- 12 autres batailles, pour les trois jeux, sont parues dans 5 numéros du magazine de GMT, C3i.



dont dépend leur efficacité, est au cœur du système de règles. Par exemple, tous les chefs n'ont pas la même capacité à donner des ordres de lignes, ils ne procurent pas les mêmes bonus au combat et surtout n'ont pas le même potentiel pour mettre en action des unités. Dans chaque jeu, le belliludiste est projeté dans le rôle du commandant en chef de l'armée qu'il dirige, dont l'influence est capitale pour l'issue du combat. Il peut ainsi s'identifier à une belle brochette de héros antiques : Alexandre le Grand, Pyrrhus, Hannibal, Scipion l'Africain, César, Pompée et bien d'autres ! C'est d'ailleurs là autant une grande qualité, d'un certain point de vue, qu'un défaut, puisque les capacités du joueur sont parfois multipliées, ou au contraire étouffées, par celles du pion-général.

A propos de pion, il faut signaler la beauté des armées de carton alignées sur les hexagones. De quoi vous consoler de ne pas jouer avec des figurines !

Aujourd'hui, le résultat est toujours inégalé, aussi bien pour la précision historique que pour la jouabilité. Découvrir et explorer l'histoire antique en s'amusant vraiment, le défi a été relevé !

F.B.



# Argad !

## Des figurines, médiévales et bretonnantes

**C**omment faire goûter les plaisirs des batailles de figurines médiévales (et même fantastiques) à des joueurs bretons ? Patrice Méallier, Malouin et figuriniste, a osé publier une règle d'initiation en breton (et en français).

### Sainte simplicité, ça se dit comment en breton ?




Un gag, un pari ? *Argad !* (ce qui doit vouloir dire « En avant », ou quelque chose comme ça, je suppose, n'étant pas celte moi-même), *Argad !* donc, c'est un fascicule de 20 pages, 10 en français et 10 en breton. Comme le format est normal, que les caractères sont lisibles, le contraste est frappant entre ces quelques feuillets et les pavés auxquels sont accoutumés les figurinistes. Toutes les figurines doivent successivement bouger, puis tirer (arcs, frondes, sorts...), puis combattre au contact (épées, piques, griffes...). J'ai bien dit toutes les figurines : les deux adversaires agissent en même temps. Pour le reste, un centimètre et quelques dés 6 suffisent amplement à résoudre toutes les situations.

### Juste un peu d'ordre, et amusez-vous

Simpliste, diront certains. Oui, mais avec un peu de fair-play, très amusant. Il semble qu'on puisse tout de même conseiller de faire agir les figurines en alternance : une des tiennes, une des miennes. Ou un groupe cohérent des tiennes, un groupe cohérent des miennes. La simultanéité est ainsi à peu près conservée, et on évite de s'emmêler.

- *Argad !* est vendu au prix modique de 40 F,
- dans les magasins spécialisés de l'Ouest, ou en écrivant à l'éditeur : Ar Bed Keltiek, 2 rue du Roi Gradlon,
- 29000 Quimper.

# Duel moderne

## Des Zoulous à Star Wars



**M**ichel Gauthey est un grand spécialiste de la figurine militaire. Il vient de publier une règle simple et élégante, qui permet de mettre en scène des affrontements de petits groupes de combattants, des guerres coloniales du XIX$^{e}$ siècle aux batailles de science-fiction.

### Aux frontières du jeu de rôle

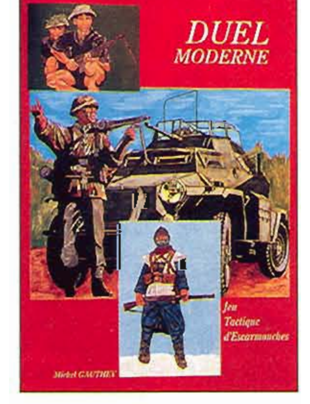
C'est évident : l'échelle une figurine = un homme (ou une femme, ou un robot...) rend *Duel moderne* très proche d'une règle de combat de jeu de rôle. Mais l'accent est mis sur la tactique de groupe, et chaque personnage n'est défini que par cinq caractéristiques simples : corps à corps, tir, surprise, endurance, moral. Pas assez pour faire un PJ de JdR, mais suffisamment pour individualiser vos figurines. Des figurines qui peuvent être très variées, puisque les époques proposées vont de la guerre des Boers et celle de Crimée jusqu'aux tirs de lasers de Luke Skywalker, en passant par les deux guerres mondiales, les guerres de Corée, d'Algérie, du Viêt-Nam, et toutes les « petites » guerres qui déchirent notre planète...

### Jouer en simultané

Pas de je joue-tu joues, mais pas non plus de règles complexes pour obtenir un semblant de simultanéité. A chaque tour, chaque figurine reçoit un ordre parmi trois (Tir, Mouvement, ou Mouvement + Tir), ce qui lui permet, après révélation des ordres, d'accomplir un certain nombre d'actions. Ainsi, les figurines avec Tir peuvent tirer deux fois, celles avec Mouvement peuvent bouger très vite (entre les deux phases de tir). Une fois ces actions effectuées, on résout les corps à corps, puis tout le monde teste son moral. Du classique, cette fois, et du solide.

### Pour débutants ou connaisseurs

Ces règles tiennent aisément en 13 pages claires, avec de nombreux exemples. C'est à peine croyable, mais l'auteur a réussi à y inclure des règles de parachutage, de débarquement, d'héliportage, de mines... Ajoutez deux pages sur les véhicules (des Renault FT-17 aux AMX-10) et des listes de matériels et de personnels, par époques et par armées, abondantes comme il se doit.




L'ensemble donne envie au néophyte de se lancer sans crainte, tout en permettant à l'expert d'exercer son savoir-faire tactique. Il ne vous reste plus qu'à peindre vos fringants soldats !

- Duel moderne,
- un jeu tactique d'escarmouches,
- de Gauthey Miniatures,
- 50 pages, 145 F.




## EXCALIBUR (METZ)

### Parlez-moi de jeux

**D**ans la boutique messine de la chaîne *Excalibur*, Patrick Ferry est Monsieur Wargame. Comme tel, il constate que, ces dernières années, la situation du jeu de simulation historique n'est pas trop florissante ! Les joueurs actifs ne sont pas assez nombreux, en raison du manque de clubs. Les clubs, c'est la possibilité de laisser des jeux en place entre deux sessions, l'occasion d'apprendre des règles touffues avec un copain qui les connaît déjà, de découvrir des jeux coûteux sans être obligé de les acheter... Face au manque de partenaires, au manque de temps, au manque de place, beaucoup de joueurs se tournent vers l'ordinateur. C'est dommage : au départ, le wargame est un loisir convivial. Pour y remédier en partie, Excalibur a créé un fichier d'adresses de partenaires.

C'est un début !

En tout cas, ce n'est pas aux cartes que l'on doit les difficultés du wargame. Il faut même les remercier : elles ont donné aux boutiques les moyens d'entretenir des stocks de wargames ! Ces derniers mois, estime Patrick Ferry, il faut aussi se réjouir de trois événements. D'abord, l'apparition de *Vae Victis*. Spécialisée dans le jeu de simulation militaire, la revue l'a sûrement fait découvrir à de nombreux novices. Peut-être cela permettra-t-il, à terme, la résurrection du *Journal du Stratège*, plutôt réservé à des pratiquants entraînés. Autre bonne chose : la persistance d'Oriflam dans la voie étroite du wargame, avec des titres simples, mais aussi d'autres plus complexes. Enfin, la confirmation d'Azure Wish, qui a tenu ses délais dans la parution d'une première salve *de jeux originaux. La suite sera-t-elle* à la hauteur ? Suspense !

En attendant, le plus grand plaisir de Patrick Ferry dans son travail est encore de discuter avec un client (satisfait, espérons-le) des détails de règles et du déroulement des parties, par exemple d'un des jeux de la série *Europa*. Un plaisir que ne permet guère le débit à haute dose des boosters d'*Alliances*...

Adresse : Excalibur Galerie parking République, 57000 Metz.

Double page présentée par Frank Stora, avec la collaboration de Frédéric Bey




# Inspirations...

## ... pour meneur de jeu en quête d'idées

### Le CD du mois

Dans la série «petits labels disponibles un peu partout», je vous recommande Celtic Heartbeat. Comme son nom l'indique, cette maison de disques édite de la musique celte, en mettant l'accent sur des groupes peu connus, mais prometteurs. Un conseil: commencez la découverte de son catalogue par **Invocation**, du groupe Anùna. Celui-ci se compose d'une douzaine d'Irlandais spécialisés dans les morceaux choraux. *Invocation* contient un peu de tout, des chants celtes incompréhensibles mais très rythmés (et très bien pour sonoriser des scènes d'action) aux chœurs religieux en latin, qui donneront toujours une petite touche «classe» à vos parties de jeu de rôle historique (*Ars Magica, Chimères, Vampire Dark Ages*, etc.). A noter aussi une ou deux chansons anglaises lugubres à souhait, qui ont une place toute trouvée dans la CDthèque d'un Gardien des Arcanes...




## Universalis

### Le fou magnifique

Je ne suis pas sûr de savoir ce qu'il est possible de faire de **Je suis vivant et vous êtes morts**, d'Emmanuel Carrère (Points). Mais je n'hésite pas un instant à vous le recommander. Cette biographie légèrement romancée de Philip K. Dick est, de loin, ce que j'ai lu de plus passionnant cet été. L'auteur du *Maître du Haut Château* et d'*Ubik* a passé sa vie sur le fil du rasoir, oscillant sans cesse au bord de la folie, et basculant parfois... Faute de jeu sur la Californie des années 50, 60 et 70, c'est inexploitable directement. En revanche, il y a des enseignements à en tirer pour *L'appel de Cthulhu*, catégorie «paranoïa délirante soutenue par une intelligence et une créativité à toute épreuve». Dans le même ordre d'idée, une transposition mineure suffirait à importer Dick et son entourage sur Al Amarja, où il se sentirait comme un poisson dans l'eau. Et les meneurs de jeu ambitieux peuvent toujours relire tout Dick (1) et se lancer dans une campagne où les personnages mènent une vie ordinaire jusqu'au moment où ils découvrent qu'ils ne sont que la construction intellectuelle d'un écrivain fou, qui lui-même n'existe peut-être même pas...

### Une épopée antique...

Bon, d'accord, il n'y a pas non plus de jeu sur le bassin méditerranéen des années 500 av. J.-C. Mais ce n'est pas très grave: **L'étrusque**, de Mika Waltari (Points), est le genre de bouquin qui se suffit à lui-même. Après l'avoir lu, vous devriez être en mesure de monter une campagne se déroulant à cette époque. Et, dans le genre «exotique», c'est quelque chose! Le monde est dominé par l'empire perse, qui manifeste de plus en plus clairement son intention de dévorer les cités grecques qui se préparent à résister et appellent à l'aide leurs colonies occidentales, dont la plus lointaine, Marseille, se trouve à l'extrémité du monde connu. Rome est une petite ville de province fraîchement libérée de la tutelle étrusque, et Carthage est maîtresse des mers... et bien sûr, les dieux regardent tout cela d'en haut, et manipulent les hommes pour satisfaire leurs caprices.

Waltari a un don pour promener ses personnages d'un bout du monde à l'autre, et pour leur faire découvrir les civilisations où il les balade, avec assez de détails pour qu'un MJ compétent en fasse rapidement un univers de jeu prêt à servir. Une lecture pour le plaisir, une autre avec un cahier pour prendre des notes (ou, si vous êtes du genre vandale, des surligneurs pour gribouiller sur votre bouquin), deux heures de réflexion sur le scénario que vous voulez faire jouer, un court briefing destiné aux joueurs, et vous voilà paré! Vous n'avez plus qu'à prendre les règles de *Simulacres*, ou celles de *Gurps*, et à bricoler une liste de compétences adaptées à l'époque, et le tour est joué.

### ... et deux modernes

Les éditions Lefrancq méritent décidément un grand coup de chapeau pour leurs efforts en faveur de la littérature populaire en général et de l'œuvre d'Henri Vernes en particulier. Le nom d'Henri Vernes ne vous dit rien? Et celui de son archi-célèbre création, **Bob Morane**? Si vous êtes le genre de MJ qui n'aime pas préparer ses scénarios, vous devriez en acheter quelques-uns. Ces petits romans, lus en deux heures, forment une base d'improvisation idéale pour des aventures d'espionnage joyeusement délirantes, où l'action prime sur la réflexion. J'ai fait l'expérience au hasard avec *Le mystérieux docteur Xathan* (Lefrancq/Poche). Savant fou, gaz mortels, sauvages coupeurs de têtes et décor hindou délicieusement daté... tout cela a fort bien fonctionné!

Si vous aimez les histoires plus denses et plus construites, Lefrancq édite également les nouvelles aventures de James Bond. Avec **Permis renouvelé**, de John Gardner, ce cher James continue dans les années 80 une carrière déjà bien remplie. La re-création fonctionne fort bien. Il y a toujours des criminels géniaux aux plans mégalomanes à souhait, des gadgets ahurissants et des jeunes femmes ravissantes qui tombent dans les bras de 007...

### Et enfin, une brassée de crimes

Avez-vous lu Nestor Burma, la série de polars de Léo Malet? J'en ai brièvement parlé il y a quelques années, mais sans leur rendre vraiment justice. Je les ai relus il y a peu, et cette fois, j'ai eu le coup de foudre. La série des **Nouveaux mystères de Paris**, notamment (deux volumes chez Bouquins) vaut le détour. Les intrigues sont solides, et c'est un vrai régal à lire, tellement c'est bien écrit. Il y a des brassées de PNJ et de situations à en retirer, et il n'y a pas beaucoup d'efforts à faire pour y parvenir. Et puis, avec le temps, les enquêtes de Burma sont devenues un précieux documentaire sur un Paris presque disparu: le grand marché des Halles, les pinardiers de Bercy, les chiffonniers de la «zone» qui, depuis, est devenue le périphérique... Certes, tout cela se déroule dans les années 50, mais le décor, et ses habitants, n'avaient pas énormément changé depuis les Années folles, chères aux Gardiens des Arcanes.

**Tristan Lhomme**

(1) L'ami Roland Wagner en a beaucoup parlé au début de l'année...

## SF-Fantasy




### Vous êtes à l'antenne

Les habitués de cette rubrique connaissent l'admiration que je porte à Norman Spinrad. Qu'ils veuillent donc considérer ces lignes comme un acte d'idolâtrie de la part d'un inconditionnel, qui renonce ici à toute tentative d'objectivité pour se consacrer à l'expression de son pur plaisir de lecteur. Le reste de la rubrique, lui, est comme d'habitude.

Avec **En direct**, son dernier roman, Spinrad renoue avec un thème qui a traversé toute son œuvre, de *Jack Barron et l'Éternité* à *Rock Machine* (Livre de Poche): les médias et leur impact. Un commando d'éco-terroristes prend en otage une station de télé locale, utilisant l'antenne pour dénoncer les dangers d'un programme de construction de réacteurs nucléaires au voisinage de la faille de San Andreas. Ayant réussi à faire échouer ce projet, ils se retrouvent pris au piège de l'audience, et ce sont les otages qui vont mettre en scène la suite des événements. Cette trame, en apparence fort simple, dissimule une intrigue tortueuse, pleine de rebondissements, où la psychologie joue un grand rôle. Dans ce huis clos plein de suspense, tout passe par les relations entre les personnages, et l'on sait que c'est un domaine où Spinrad excelle. Ajoutez à cela une bonne dose de satire, ainsi que des dialogues percutants, et vous obtenez l'un des meilleurs livres qu'il m'ait été donné de lire depuis longtemps, où l'auteur joue sur l'ensemble de la gamme des émotions tout en procurant au lecteur une délicieuse excitation de l'intellect. Thriller à peine science-fictif, *En direct* prouve que l'on peut écrire de la politique-fiction sans tomber dans le manichéisme à outrance – et faire rire, ou du moins sourire, avec les sujets les plus sérieux. (Denoël «Présences».)

Signalons également la réédition du **Printemps russe**, qui fut encensé dans ces

pages, sous forme de deux volumes sous coffret (Denoël « Présence du Futur » n° 567 & 568), et la parution chez L'Astronaute Mort d'une plaquette intitulée **Ligne ouverte/Voice over**, édition bilingue d'une courte pièce radiophonique. Pour acquérir ce luxueux objet, il vous en coûtera 70 F. (L'Astronaute Mort, 62 rue Velpeau, 92160 Antony.)

### Faites-vous peur

L'amour d'un père pour sa fille, quoi de plus normal ? Mais lorsque cet amour le pousse à tuer le petit ami de celle-ci, on peut le supposer un tantinet abusif. Tel est le début de **Sacrifice**, un roman de terreur signé John Farris, qui fait partie de cette catégorie de livres dont l'on se retrouve à tourner les pages par pur automatisme, à cause du talent de conteur de l'auteur. L'intrigue est un peu mince, et le morceau de bravoure final moyennement réussi, mais Farris sait mener une histoire. (Presses de la Cité.)

Michel Bernanos, fils du Georges du même nom, a écrit sous le pseudonyme de Michel Talbert plusieurs romans policiers et de terreur, mais avant la prochaine réédition de ces derniers, la collection Superpoche nous propose la première parution intégrale du **Cycle de la Montagne morte de la Vie**, ensemble de romans fantastiques situés dans un cadre exotique. L'auteur ayant vécu un moment au Brésil, il passe dans ces pages un souffle d'authenticité et les MJ soucieux de réalisme y trouveront de quoi alimenter leurs descriptions de jungles et de paysages tropicaux. (Fleuve Noir « Superpoche ».)

Neuvième parution de l'anthologie périodique **Territoires de l'inquiétude**, avec dix-huit nouvelles fantastiques. A noter que, pour la première fois, il y a autant de textes francophones qu'anglo-saxons. Cependant, la qualité reste la même, et les chutes des textes toujours aussi terrifiantes. Si vous aimez vous faire peur, vous allez être servi ! (Denoël « Présence du Fantastique » 55.)

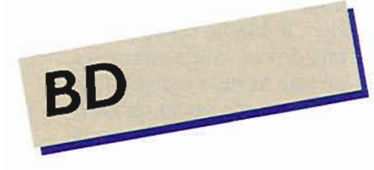
### Rions un peu

Il y a une dizaine d'années, Pierre Stolze publiait l'hilarant *Marylin Monroe et les samouraïs du Père Noël*. **Greta Garbo et les crocodiles du Père Fouettard** en est la suite tout aussi délirante. Stolze y réussit un cocktail détonnant dont l'intrigue demeure désespérément impossible à résumer. Sachez qu'on y trouve pêle-mêle, outre les personnages que laisse augurer le titre, des chevaliers teutoniques, des bons vins, des mondes parallèles, des vaisseaux spatiaux, Raspoutine, un teddy bear, un botaniste alcoolique – et la liste est loin d'être finie ! Chaudement recommandé. (Éditions Hors Commerce.)

**L'âge de diamant**, de Neil Stephenson, ne se résume pas, lui non plus. Mais le mélange frénétique d'éléments hétéroclites y est moins réussi, peut-être en raison de la longueur du livre – plus de 500 pages. Si vous avez aimé *Le samouraï virtuel*, ce roman est pour vous. Mais pour être honnête, sa structure fait un peu désordre. (Rivages « Futurs ».)

Le narrateur de **Flingue sur fond musical**, de Jonathan Lethem, est détective privé dans un univers futur improbable mais assez surprenant. Le roman, qui se veut ouvertement un pastiche de roman noir façon Chandler, demeure plutôt superficiel, mais l'on y sourit souvent, bien qu'il ait tendance à être parfois tiré par les cheveux. Pour se délasser. (J'Ai Lu « Science-fiction » 4199.)

**Roland C. Wagner**




### Piège dans la matrice

**Le prisonnier virtuel**, premier épisode de la série *Bug Hunters*, nous offre un exemple parfait de ce que peut être une aventure dans n'importe quel monde cyber. Un petit groupe de fouineurs de la matrice (style Darty 2024, à votre service...) se trouve confronté à une ou plusieurs entités ennemies, et l'action se déroule aussi bien en mode physique (dans la vraie réalité, sur le terrain) qu'en mode virtuel (au cœur de la machine, dans un programme et les circonvolutions logiques de sa mémoire). On y retrouve tous les éléments majeurs du genre : drogue, sexe, violence et pseudo-métaphysique. C'est presque un scénario « clé en main », il ne manque plus que les caractéristiques adaptées à votre jeu favori.

### Politico-galactique

C'est aussi une série qui démarre, dans le format « manga » maintenant habituel chez Glénat, sous le nom (peu explicite, il est vrai) de **HK**. Sous l'argument de base, c'est-à-dire l'invasion plus ou moins pacifique d'une planète par les forces de reconquête d'un ancien empire galactique, on trouve des inspirations d'origine cyber, comme des notions de greffes et « d'amélioration bio-génétique ». L'album (et on l'espère ceux qui vont suivre) est donc une source d'idées à la fois pour des jeux comme *Star Wars*, *Traveller* (le retour !) et toute la mouvance cyber.

### Une leçon de chevalerie

Que votre jeu de prédilection soit *AD&D*, *Pendragon*, *miles Christi* ou encore le défunt *Légendes de la Table ronde*, vous ne pouvez pas passer à côté de **Blanche fleur**, dernier tome paru de la série *Les héros cavaliers*. Sur un fond de légendes arthuriennes version V^e^ siècle, Cothias (le scénariste) et Tarral (le dessinateur) nous régalent de ce qui ressemble fort à une véritable leçon de chevalerie. Le prétexte en est la rencontre entre Lancelot et Perceval, et vos paladins, chevaliers de tout poil, ou autres Templiers, n'ont plus qu'à bien se tenir pour respecter à la lettre tout ce qui est expliqué ici. J'irais jusqu'à en conseiller la lecture à tous ceux pour qui un chevalier n'est rien d'autre que du « Moi vois, moi tue ». Pour les meneurs de jeu, c'est aussi une excellente référence, tant pour concevoir des scénarios où le mot « honneur » a une vraie signification, que pour mieux interpréter les chevaliers PNJ. En clair, c'est mon chouchou de la rentrée.

Pour continuer dans le méd-fan, **Le matin des suaires brûlés** peut très facilement être utilisé comme un scénario de quête. Le groupe d'aventuriers doit se rendre dans une cité récemment dévastée et en comprendre les causes, voire redonner vie à toute la région. Les méchants sont de vrais méchants, les monstres sont effrayants (si, si) et les PNJ suffisamment bien décrits pour être interprétés aisément. À propos de PNJ, en plus d'être une histoire agréable à lire (tout simplement), **Cœur de pierre** en est un véritable réservoir, pour la période du XIII^e^ siècle. Vous y trouverez de tout, depuis le méchant défiguré sans cœur mais loyal, jusqu'au seigneur abusant de ses pouvoirs et des femmes qu'il rencontre, en passant par le moine malgré lui et le compagnon charpentier sévère mais juste.

Si vous préférez faire jouer dans des univers originaux, par exemple avec les règles de *Simulacres*, **Les soleils rouges de l'Éden** vous permettra de conduire vos joueurs jusqu'au domaine des dieux créateurs du monde. Par la même occasion, ils pourront découvrir que le monde ne s'est pas fait en une seule fois et que les dieux eux-mêmes procèdent par essais successifs avant de trouver la bonne version. La question est de savoir ce qu'ils font des essais non transformés. Sur le thème voisin de la cohabitation entre les mondes, **Le mercenaire** fournit une explication intéressante à la psychose de l'an 1000. Saviez-vous que lorsque deux univers parallèles se frôlent, le risque est grand d'être précipité de l'un vers l'autre ? C'est ce phénomène que vont affronter vos héros favoris, avec la menace de ne pas savoir retrouver, de l'autre côté et face à une technologie qui les dépasse, le moyen de revenir chez eux.

### Fous à lier et folies douces

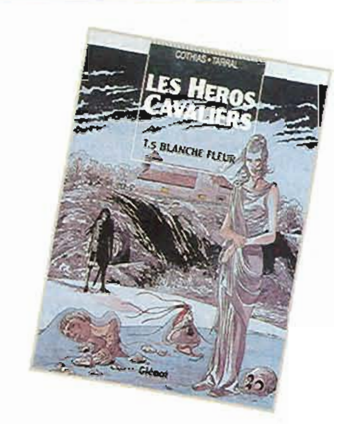
Retour au début du XX^e^ siècle, avec **Agwe Wedo**, troisième volume de la série *Labyrinthes*, qui nous entraine en Afrique, au Dahomey plus précisément. Ancienne réserve d'esclaves, ce pays a conservé des traditions et des pratiques que les scientifiques refusent encore à qualifier de magiques, sans en comprendre la nature. C'est là que vous pourrez conduire vos investigateurs (*AdC*, *Chill*) pour leur faire découvrir les mystères du totem animal que chacun porte en lui. Mais gare à celui dont l'esprit est trop faible, car il pourrait ne pas revenir indemne de ce voyage au tréfonds de l'âme humaine. Si vous jouez à *Capitaine Vaudou*, vous pourrez aussi glaner dans cet album quelques idées de pratiques magiques et les retranscrire dans votre XVIIe de prédilection.

Pour terminer, quelque soit votre ambiance de prédilection, je vous conseille l'album **Alfred Hitchcock présente...**, qui est une compilation BD d'une douzaine de nouvelles écrites « à la manière » du maître ès suspense. Chacune est un petit bijou d'où vous devriez pouvoir extraire une ou plusieurs idées et quelques personnages à faire frémir vos joueurs, qu'ils soient des fervents de space op, méd-fan, cyber ou tout simplement fantastique-contemporain.

**André Foussat**

### Fanzines en vrac

*La Revue de l'Imaginaire* publie des nouvelles, des articles, des infos, des critiques. Rien d'original mais bien fait et en progrès. A noter un entretien avec M.G. Dantec dans le n° 4. (530 rue Saint-Clair, 76116 Catenay. 4 n^os^ : 60 F.) *Une Planète Nommée Terre*, qui fonctionne en gros sur la même formule, avec en plus une partie musicale, vient de publier *Volontaire désigné*, une plaquette de 7 nouvelles signée Pierre Stolze (55 F). (UPNT, 6 lotissement le Venasque, 84800 Isle-sur-Sorgue. 5 n^os^ : 100 F.) *Chroniques d'Ailleurs* présente une revue très complète des parutions SF, fantasy, fantastique, BD, etc. (Jean-Luc Triolo, villa « Les Cailloutis », Les Terriers, 83470 St-Maximin-La Ste Baume. 4 n^os^ : 40 F.) *Maelström* a changé de formule. Deux longs entretiens avec J.-J. Pelletier et Elizabeth Vonarburg sont au cœur du n° 1. (3 Grande Rue, 25110 Baume-les-Dames. 4 n^os^ : 20 F.)




### Ces quelques bulles...

- **Bug Hunters**, T1 - *Le prisonnier virtuel*. Arleston, Ecken et Labrosse ; Soleil.
- **HK - Cycle 1, T1** - *Avalon*. Morvan, Trantkat, Trübe et Trannoy ; Glénat.
- **Les héros cavaliers**, T5 - *Blanche fleur*. Cothias et Tarral ; Glénat.
- **Le matin des suaires brûlés**, T2 - *Le souffle des légendes*. Lukinburg et Tandiang ; Soleil.
- **Mémoire de cendres**, T2 - *Cœur de pierre*. Jarbinet ; Glénat.
- **Les soleils rouges de l'Éden**, T2 - *L'Éror*. Poudat et Fino ; Soleil.
- **Le mercenaire**, T8 - *L'an 1000*. Segrelles ; Glénat.
- **Labyrinthes**, T3 - *Agwe Wedo*. Le Tendre, Pendanx et Dieter ; Glénat.
- **Alfred Hitchcock présente** *Pas de pitié pour le mouchard et autres récits* ; Vents d'Ouest.

# L'actualité du jeu

## Tribune

### Soyons fiers de notre passion !

Je vois passer plusieurs tribunes ici même, je rencontre des joueurs désabusés durant les conventions, et à chaque fois je suis atterré par le manque de dynamisme et de fierté que nous exprimons à l'égard de notre passion commune. Cela semble au moins montrer la force d'impact des médias dans notre pays. Je rappelle qu'aucune des soi-disant « affaires » condamnant le jeu de rôle n'a pour l'instant débouché sur une mise en accusation par la justice. Affaire après affaire, les enquêteurs abandonnent la piste « jeu de rôle » (cf. Carpentras). En revanche, le mal semble être fait au niveau de l'information du grand public, et cela commence à causer un grand tort à chacun d'entre nous, joueur, vendeur, auteur ou éditeur. Devant ce défaitisme ambiant et afin d'éviter la sinistrose, il faut renverser la perspective et je ne vois qu'un moyen pour y arriver. Ne nous laissons pas avoir par les discours passéistes et réactionnaires des néo-barbares pour qui il est tellement plus facile de ne pas « se prendre la tête » lorsque l'on fait du jeu de rôle.
Le jeu de rôle est un média de création, un produit culturel. Vous êtes des créateurs et des artistes, vous profitez d'une des machines à rêve (comme peut le définir Moebius) les plus extraordinaires. En effet, le jeu de rôle s'est transformé au fil des ans (comme toutes les pratiques culturelles humaines depuis l'aube des temps). Il s'est affiné, les thèmes utilisés sont devenus de plus en plus personnels, ont été l'expression d'un ou plusieurs auteurs.
Les éditeurs deviennent de plus en plus méticuleux et généralement respectueux des auteurs.
Les joueurs, aussi bien avec l'expérience que la spontanéité du débutant, rêvent ensemble autour d'une table de mondes imaginaires qui peuvent être habités par leur poésie intérieure (Les Terres du Milieu, Glorantha, Écryme). Quel autre moyen d'expression le permet ? Le jeu de rôle est unique en son genre, et ensemble nous nous employons à défricher ces immenses territoires de création.
Oui, le jeu de rôle est un lieu de création avec ses codes, ses thèmes, ses happening, ses critiques, ses créateurs (qui englobent aussi les joueurs). Il faut en prendre conscience, il faut le revendiquer !
Déjà, des auteurs n'ont pas attendu pour prendre le jeu de rôle pour ce qu'il est depuis son invention. Il existe une tradition de la création depuis l'origine du jeu. Ainsi Greg Stafford avec Glorantha et *Pendragon*, Jonathan Tweet avec *Ars Magica* et *Over the Edge*, Mark Rein•Hagen pour *Vampire* ; Denis Gerfaud, Jean-Luc Bizien en France.
Qu'on ne vienne pas me rétorquer que ce sont des jeux dits intellectuels. Tout jeu de rôle est un acte intellectuel par définition. Imaginer un monde, des règles de jeu, des histoires et des personnages, mettre tout cela dans un livre est typiquement un acte intellectuel. Jouer, se représenter un monde fictif, improviser des dialogues, des émotions, résoudre des difficultés, c'est aussi un acte intellectuel !
Ces nouveaux territoires de créations et de recherches que sont les jeux de rôles doivent maintenant acquérir leur statut de moyen d'expression. Lorsque les médias parleront de notre passion en critiquant le manque de profondeur de nos thèmes, l'immaturité de notre style, nous aurons gagné, puisque nous existerons à leurs yeux ! Non, le JdR ne doit pas être une de ces « sous-cultures » où une pseudo marginalité revancharde serait un alibi pour un manque chronique d'ambition et de volonté de développement.
Le JdR ne peut pas se contenter de la gloriole triste.
Le JdR, à l'identique du roman, du cinéma, de la BD et maintenant des jeux vidéo, doit forger son champ d'existence dans la culture. C'est à ses acteurs créateurs, éditeurs, joueurs et animateurs qu'il appartient de faire exister l'ensemble.
La BD a mis 50 ans pour être reconnue comme le 9e art. Nous devons nous appliquer à être des pionniers, des défricheurs. Les artistes du JdR appartiennent à l'avenir (qu'il soit informatique ou pas).

**Frédéric Weil**
Auteur de Nephilim, éditeur chez MultiSim

### A propos de la précédente Tribune

Vous avez été nombreux à réagir aux deux avis donnés dans le numéro 96 (« L'avocat du diable » et « Tout le monde peut se tromper »). Casus tient à rappeler que le principe de la Tribune est de donner la parole à des personnalités diverses sans intervenir sur leur texte. Si nous avons ouvert ces colonnes à Christian Lehmann et Frank Stora, le but n'était pas de désavouer une saine colère, mais de désamorcer la polarisation quasi obsessionnelle de certains lecteurs sur le psychiatre toulonnais, qui jouait un peu le rôle (sic) de l'arbre qui cache la forêt.



## Debriefing

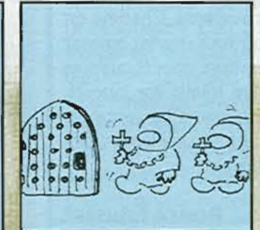
### GEN CON 96

### Nouvelles tendances à Milwaukee

Pas de super-hit-de-la-mort-qui-tue cette année, ni d'émeute autour du dernier jeu de cartes à la mode, mais quelques retours remarqués et une foule de nouveautés prometteuses en forme de confirmation : non, le jeu de rôle ne va pas mal (loin de là) et oui, les choses sont en train de changer.
Dommage pour les fanatiques de cartes à collectionner : ni *Dark Age* (le nouveau jeu de FPG), ni *X-Files* n'étaient au rendez-vous. Du coup, on se consolait avec des previews du susnommé (annoncé pour fin septembre), avec un petit jeu de dés titré *Chaos Progenitus* (chez Destination Games) et surtout avec *Knightmare Chess*, version sérieusement relookée de *Tempête sur l'échiquier*, traduite par notre Stéphane Bura national disponible chez Steve Jackson Games (le jeu, pas Stéphane).
Côté jeu de rôle, on s'est extasié sur une deuxième version « réaménagée » de *Star Wars*, tout simplement magnifique, et sur le fameux *DragonLance Fifth Age*, dont nous vous parlerons plus en détail dans le prochain numéro. Dans le même temps, TSR nous gratifiait d'un CD-Rom *AD&D*, sorti à grand renfort de tapage publicitaire, mais disponible uniquement sur PC. A voir...
Pas de grosse nouveauté chez White Wolf cette fois-ci (on aura tout de même noté un *Wraith 2nd edition* de toute beauté), mais une promesse pour les mois à venir avec *Exile*, un jeu de SF qui d'après un Mark Rein•Hagen sérieusement remonté n'aura « plus rien à voir avec le Monde des Ténèbres ». Une préversion était disponible sur un stand spécialement conçu pour tester le jeu, et effectivement, ça n'avait rien à voir (le jeu devrait sortir en avril).
Pour la SF pure et dure, il faudra plutôt se tourner du côté de *Fading Suns*, premier rejeton d'une nouvelle société (Holistic Design) comptant notamment dans ses rangs les anciens responsables des lignes *Vampire*, *Wraith* et *Werewolf*. *Fading Suns* promet beaucoup et s'accompagnera dans les mois à venir d'un jeu vidéo...

Monghol & Ghota








## *Pas encore... mais bientôt !*

Ils ont raté le coche de la Gen Con, mais ils seront là dans quelques temps :
— *FRUP*, chez Hogshead Publishing. Annoncé depuis près d'un an, ce jeu de rôle médiéval-fantastique rigolo est reporté à fin 96 si tout va bien.
— *Whispering Vault* a trouvé un nouveau papa ! Après la mort de Pariah Press, C'est Ronin Publishing, un nouvel éditeur, qui s'y colle.
— Si l'on en croit les rumeurs, de nouvelles éditions de *Cyberpunk* et *Over the Edge* seraient toujours à l'étude.
— Dans la série « encore plus tard » : FASA nous promet un nouveau jeu de rôle pour l'année prochaine, tout comme White Wolf et Dream Pod 9.
— *In Nomine* est annoncé pour fin 96. Il s'agit bien de 1996.

Mêmes ambitions et démarche similaire chez Pinnacle Entertainment qui, avec *Deadlands* (un mélange explosif façon cow-boy/splatterpunk), nous propose d'explorer un Far West mythique peuplé de fantômes et d'abominations cthulhiennes. Pourquoi pas ? Tiens, puisqu'on parle de Cthulhu... 1996 est aux États-Unis l'année des élections présidentielles. C'est ainsi que nous avons vu apparaître, aux côtés de candidats traditionnels, un couple de prétendants aux programmes politiques assez novateurs. A ma gauche (aucune allusion politique), le célèbre Cthulhu (The Guy Formely Known as Cthulhu™, nous a précisé Greg Stafford), qui n'en est pas à sa première tentative. Le Grand Ancien a vu fleurir les badges à son effigie, et s'est même payé le luxe d'une convention électorale dans un hôtel 4 étoiles où les participants, aux cris de « Iä Iä Cthulhu ftaghn ! », l'ont chaleureusement plébiscité. Votre courageux serviteur s'est éclipsé discrètement au moment où les supporters de Sa Glorieuse Monstruosité se sont mis en quête d'une victime pour le sacrifice... Le programme, lui, n'a pas changé : plus de chômage, plus de guerres, plus d'inflation... plus *rien* ! Le problème de Dunkelzahn, dragon chez Shadowrun, est un brin plus complexe : à en croire le dernier supplément en date, notre ami a non seulement été élu, mais il a aussi été assassiné quelque temps plus tard, fauché en pleine gloire. Fort heureusement, il a trouvé le moyen de nous laisser un testament. L'Amérique se serait-elle trouvée un nouveau JFK ? Autre bonne nouvelle : la résurrection de certains jeux de rôle. Après *Ars Magica*, *SLA Industries* et *Everway* (qu'on attend toujours), c'est *Traveller* qui renaît de ses cendres chez Imperium Games. Résultat : une très jolie version avec des illustrations couleur de Chris Foss qui feront plaisir aux nostalgiques et, espérons-le, sauront conquérir un nouveau public. Pour finir, une petite synthèse de réflexions glanées ici et là auprès de Mark Rein•Hagen, Mike Pondsmith, Robin D Laws, etc. : il est certain que l'arrivée des jeux de cartes a porté un coup aux jeux de rôle. Certaines compagnies, mal préparées ou trop optimistes, ont beaucoup souffert de cet état de fait. Les autres se sont adaptées, soit en sortant elles-mêmes des jeux de cartes, soit en portant plus de soin à leurs gammes de jeux de rôle. Le gros de la vague est maintenant passé, mais les choses ont changé : face à la profusion actuelle de produits, on devrait voir arriver une nouvelle génération de joueurs amenés en partie par les jeux de cartes. Certainement plus exigeants que par le passé, ils vont à leur tour influer sur la production. Le jeu de demain sera mieux présenté, plus orienté multimédia (romans, jeux vidéo) et devra pour survivre bénéficier d'un suivi rapide et conséquent. Les jeux moyens auront du mal à s'en tirer : il faudra faire très fort, tout de suite. De nouvelles idées vont apparaître. Révolution ? Il est encore un peu tôt pour l'affirmer. Une chose est sûre : l'avenir appartient aux audacieux, et les joueurs ont tout lieu de s'en réjouir.

**Fabrice Colin**



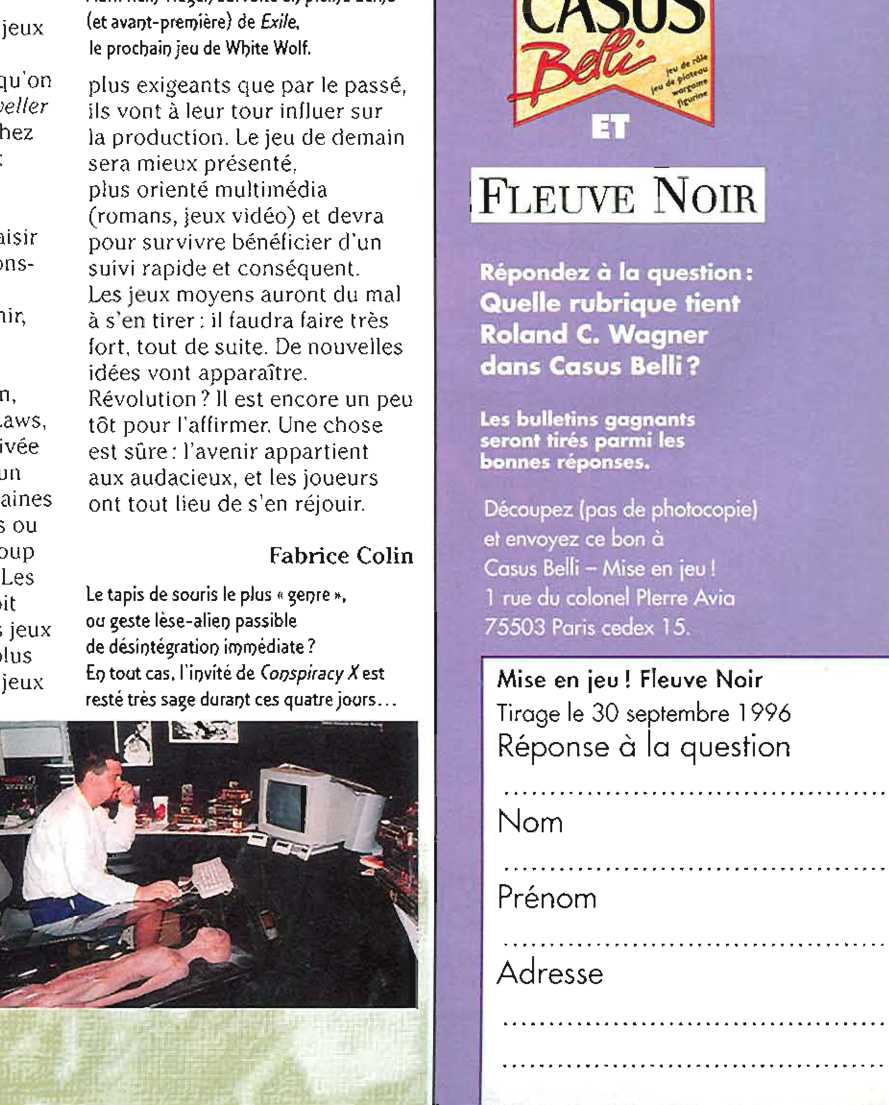

Cet individu veut revenir régner sur Terre, y compris par les moyens les plus bas, comme se faire élire président des États-Unis. Saurez-vous l'en empêcher ?



Mark Rein•Hagen survolté en pleine démo (et avant-première) de *Exile*, le prochain jeu de White Wolf.



Bien que plutôt portés sur l'Indy Car, les Américains se laissent séduire par la F1 si le jeu est bon. *Formule Dé* en démo sur le stand Mayfair.



Le tapis de souris le plus « genre », ou geste lèse-alien passible de désintégration immédiate ? En tout cas, l'invité de *Conspiracy X* est resté très sage durant ces quatre jours...

## F.S.O. 96

### Une fédé contre les médisants

Pour sa quatorzième édition, la manifestation France Sud Open n'a pu se dérouler, une fois encore, dans la bonne ville de Toulon. L'an dernier déjà, les organisateurs avaient dû agir dans l'urgence. Cette année, les choses ne se sont hélas pas arrangées. Il y eut la profanation du cimetière de Toulon et l'on reparla de jeu de rôle, associant le tragique fait divers à celui de Carpentras... Depuis, on sait. Pour Toulon, comme pour Carpentras. Et même si depuis les extrémistes rasés et cinglés de tous poils tournent vers le sol leur front bas, les réactions sont allées bon train à Toulon. Voici celle de madame Le Chevallier (voir ci-contre), qui refuse l'attribution du Fort Faron (dont la Mairie a repris la gestion cette année). Une ouverture d'esprit et un sens de la démocratie qui forcent le respect...
Le F.S.O. a vécu ? Que nenni. C'est compter sans les irréductibles Méounais – je vous ai parlé naguère de ces gens étranges qui laissent les enfants rêver, fut-ce en GN. Sitôt dit, sitôt organisé : le F.S.O. 96 aura lieu à Méounes, petit village situé en zone libre, là-haut, sur la monta-a-gne. Et hop, cent soixante joueurs débarquent, et courent la garrigue dans les senteurs de thym. On a même droit à la visite de quelques curieux venus en famille se persuader que ces « grands enfants » sont là pour s'amuser, sans chercher à mal.
Dans la foulée surgit l'idée géniale, révolutionnaire (si, si !) : la naissance d'une Fédération française du jeu de rôle. Oh, rassurez-vous : pas une énième tentative d'O.P.A. sur les associations hexagonales, mais bien une vraie proposition de fédération, parce que l'union fait la force. Réfléchissez : chaque fois qu'un journaliste dit ou écrit des informations erronées sur notre hobby, qu'il le fasse sur du beau papier ou en causant dans le poste, nous sommes dans l'impossibilité d'en parler à notre tour, ni même de demander un droit de réponse. Mais si quelqu'un pouvait effectivement se réclamer d'une authentique fédération française, présentant suffisamment d'adhérents, de clubs réunis sous une même bannière...
L'entreprise mériterait – exceptionnellement – qu'on oublie les habituels sujets de dissension. En un mot : si tous les rôlistes de France voulaient pour une fois, une seule, se donner la main... Allez, on a le droit de rêver, non ? Vous avez jusqu'au 11 septembre pour devenir membre fondateur !

**Jean-Luc Bizien**

P.S. : Vous savez ce qu'il fait, dans la vie, le sémillant François Toucas, ci-devant président du F.S.O. et de la toute nouvelle Fédération française du jeu de rôle ? Il est *avocat*. See what I mean ?



Ça se passe comme ça au royaume de Toulonnie :

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ville de Toulon

Cabinet de l'Adjoint

CLCSV/4/0596

Toulon, le 21 mai 1996

Monsieur François TOUCAS
COMITE FRANCE SUD OPEN
141, rue Félix Mayol
83200 TOULON

Monsieur le Président,

J'ai bien reçu votre courrier concernant un *Tournoi Français des Jeux de Simulation* et vous en remercie.

Je viens par le présent courrier vous donner une réponse négative à votre demande, étant tout-à-fait contre les jeux de rôles.

Veuillez croire, Monsieur le Président, à mes sincères salutations.

Caudrine LE CHEVALLIER
Adjoint au Maire
Déléguée à la Petite Enfance
La Jeunesse – l'Enfance – l'Adolescence

No comment...

***Pour contacter la Fédération française du jeu de rôle***
Bureau Information Jeunesse,
6 rue Léon Blum,
83500 La Seyne-sur-Mer,
tél. : (16) 94 06 07 80.
Philippe Gall & Florinda Gracia, tél. : (16) 94 33 95 15 ou (16) 94 33 95 25.
Internet : http ://marina.unice.fr/~gayol/main.htm ;
e-mail gall@imaginet.fr

## MAGIC

### La Necropotence a capitulé devant la Balance



Silvère Bonhomme, champion de France de Magic 96.

C'est le 7 juillet, au stade Charletty de Paris, que Silvère Bonhomme a remporté le titre de Champion de France de *Magic*, dans un tournoi qui permit également de qualifier les trois autres membres de l'équipe de France qui allait partir pour Seattle en août : Lê Min, Jean-Baptiste Cantet et Franz Couderc. Le championnat du monde était constitué des épreuves suivantes : booster draft (sélection de cartes dans des boosters), type 2 (cartes couramment disponibles), et type 1.5 (toutes cartes permises, les cartes couramment restreintes étant interdites).
Une épreuve d'équipe en paquet scellé permettait aux mêmes membres d'une équipe de partager leurs cartes. Les Français firent des scores plutôt moyens. Enfin, la finale vit s'affronter Mark Justice (USA, jeu Necropotence) et Tom Chanpheg (Australie, jeu blanc petites créatures). Le jeu « Necro » perdit 3 à 0, Justice se détruisant lui-même à la deuxième partie en répondant à une Balance par une double Consultation démoniaque. Chanpheg, en plus du titre et d'une forte somme, a gagné une carte unique multicolore légendaire, accessible seulement au champion du monde 1996 de *Magic*. Enfin, Peter Adkison annonçait qu'avant le championnat 1997, aurait lieu à Paris en avril prochain, le premier tournoi professionnel européen de *Magic*.

**Pierre Rosenthal**

Gwo & Millora déjà 20 reportages ! Pour tout savoir sur leurs œuvres dans Casus Belli :

- N° 78 : Énigmes et pièges (AD&D).
- N° 79 : Bazar des étoiles (SW).
- N° 80 : Chasse à l'homme télévisée (CYB).
- N° 81 : Foire des horreurs (CTHU).
- N° 82 : Périple en enfer (AD&D).
- N° 83 : Catalogue de véhicules (AD&D/WAR/SW/SHA).
- N° 84 : Tavernes de l'espace (SW).
- N° 85 : Spécial morts-vivants (AD&D).
- N° 86 : Bestiaire des Abysses (AD&D).
- N° 87 : Contrées du rêve et folles inventions (CTHU).
- N° 88 : Bestiaire générique (SHA/CTHU/SW/AD&D).
- N° 89 : Bestiaire des Chroniques du ChaOs (AD&D).
- N° 90 : Pouvoirs du Côté obscur (SW).
- N° 91 : Nouveaux sorts et ruses de mage (AD&D).
- N° 92 : Catalogue de familiers (AD&D/CTHU/SHA/CYB/SW).
- N° 93 : Gangs et bastons (CYB, SHA).
- N° 94 : Équipements et gadgets médiévaux (AD&D/WAR).
- N° 95 : Nouveaux archétypes pour les joueurs (SW).
- N° 96 : Délires à la cantine (SW, AD&D).
- N° 97 : Des monstres de Djarabân (AD&D).

Légende : AD&D : Advanced Dungeons & Dragons, WAR : Warhammer, CTHU : Cthulhu, CYB : Cyberpunk, SHA : Shadowrun, SW : Star Wars.

## A Provins, les 6 et 7 juin derniers

Depuis cinq ans la Guilde des Veneurs et le club Pythagore organisent un grandeur-nature (GN) *Hurlements-Chimères* à Provins, en même temps que la fête médiévale de la ville. Les visiteurs étant vivement encouragés à porter des costumes d'époque, les joueurs se replongent facilement dans l'ambiance des foires de Champagne, que les spectacles de rapaces, joutes, tirs d'arquebuses, danses et montreurs d'ours contribuent à recréer. Le GN ne commence véritablement que le soir, ce qui laisse toute l'après-midi et le dimanche pour profiter de la fête, visiter les souterrains, les remparts ou le marché médiéval. La Caravane profite souvent de ce moment pour répéter dans la rue le spectacle qu'elle jouera le soir devant la reine,



# Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
– vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
– vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

**Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)**
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

**Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL**
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
**Dijon : MJC Montchapet**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Régis Nuke, tél. : (16) 80 78 16 66 le soir. Horaires : samedi 14h-20h. Boutique : voir ci-dessous.
**Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

**Bordeaux : ABL**
Faculté de Bordeaux I, salle Amphi Chimie. 351, cours de la Libération 33410 Talence. Responsables : Thierry Pelle, même adresse, tél. : (16) 56 08 79 52 (après 19h) et 56 84 69 44 (en journée). E-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr. Horaires : tous les samedis de 14 h à 19 h (il est préférable de contacter le responsable). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

**Tours : Hommes & Démons**
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

**Montreuil : Sortilège**
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Franck Godefroy, tél. : (1) 48 57 08 78. Horaires : mercredi 14 h-18 h, vendredi 20 h-24 h, samedi 14 h-24 h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

**Nancy : Club Légendes**
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, tél. : (16) 83 36 58 10. Horaires : samedi 14 h-19 h, et 21 h-8 h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

**Les Ulis : Lud'Avag**
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20 h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

**Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen**
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14 h/18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.



à l'abri de la tour César. Cette année, le GN s'est bien passé, même si certains Templiers ont donné du fil à retordre aux baladins. Le dimanche matin, le maître fauconnier de la ville (le vrai !) accompagné d'un de ses rapaces a fait l'honneur d'une visite exclusive aux gens de la Caravane émerveillés.

**Mathieu Sapin**

## Vos zines

Les numéros se suivent et ne se ressemblent pas... Cette fois, après les deux mois d'été, il a fallu serrer pour que vous rentriez tous !

### Nouveaux

- **Aenigmatis Encyclios Disciplina** n° 1, 25 p., prix inconnu, bimestriel. Un début dense, avec des aides de jeu (AD&D, Birthright et Warhammer) et un scénario Dark Sun. Jean Markert, 1 rue du Général Roussel, 90000 Belfort.
- **Effectivement** n° 0, 20 p., 5 F + 3 timbres, bimestriel. Un zine 100 % AD&D, avec des aides de jeu, des scénarios, des monstres... AM'Z, 23 rue Philippe de Girard, 75010 Paris.
- **Les façonneurs de rêve** n° 1, 27 p., 15 F, périodicité inconnue. Oh, un scénario AD&D avec une table de rencontres ! A part ça, le début de la description d'un monde médiéval-fantastique. Comme de coutume, il va falloir attendre la suite pour juger. Loïc Daulny, 1 rue A. Wurtz, 67000 Strasbourg.

### Anciens

- **Le cri du wookie** n° 2, 26 p., 20 F, périodicité trouble. Tiens, une adaptation de Dune à l'univers de Star Wars. Pourquoi pas ? A part ça, un peu d'actualité Star Warsienne, diverses aides de jeu... Dans l'ensemble, du bon boulot.
- **Dixit** n° 15, 22 p., 10,50 F, bimestriel. Toujours pour les fans du JpC Quest. A noter aussi une réaction intéressante à ma tribune d'il y a quelques numéros...
- **Franc-rêveur** n° 4, 44 p., 20 F, bimestriel. Une formule qui commence à être bien rodée, avec des critiques (Guildes, Empyrium), des aides de jeu diverses et variées, des news très bien faites, un scénario Rêve de Dragon. Bref, que du bon !
- **Fumble** n° 54, 22 p., 1,25 $C, mensuel. Toujours canadien, toujours plein de comptes rendus de partie, toujours régulier. Bonne continuation !
- **Le hobbit fataliste** n° 3, 58 p., 30 F, annuel (?). Un très bon zine, avec des scénarios James Bond, Changelin, JRTM, Vampire, et une excellente aide de jeu pour Cthulhu (sans oublier une demi-page de perles). 52 rue de la Croix Bernard, 44140 Remouillé.
- **Magistri liber** n° 3, 36 p., 5 F, trimestriel. Scénarios Bloodlust et Shadowrun, compte rendu de campagne d'Ambre, aides de jeu Bitume, Bloodlust, et un peu de jeu de cartes.
- **Pêcheurs de lune** n° 19, 36 p., 30 F, bimestriel. Un gros scénario Hurlements, diverses aides de jeu... Un bon zine si vous jouez à Hurlements ou Chimères.
- **Planète des songes** n° 4 et 5, 15 p. A5 chaque, 10 F, apériodique. Des tas de petits trucs-machins joyeusement délirants, parfois un peu difficiles à suivre... J'aime bien.
- **Rôllez jeunesse** n° 9, 22 p., 10 F, trimestriel. Scénarios INS, Conspiration, Guildes et Toon. A leur demande générale, rappel d'adresse : Mathieu Balay, 16 avenue J. Ferry, 92240 Malakoff.
- **Scène à Rio** n° 3, 34 p., 25 F, apériodique à tendance trimestrielle. Le d2 en gadget, il fallait y penser ! A part ça, scénarios AdC, Berlin XVIII, Rolemaster, James Bond...
- **The Sect** n° 4, 6 p., 2 timbres, périodicité inconnue. Un scénario Star Wars, une longue nouvelle... et c'est tout.
- **Vampire Dark News** n° 3, 32 p., 22 F, bimestriel. Pas mal de JdR (devinez pour quel jeu !), mais aussi beaucoup de critiques de bouquins et de musique.
- **Vitriol** n° HS2, 72 p., apériodique. Mi-Magic, mi-Space Hulk (version informatique). Faut aimer...
- **Zéro** n° 5, 8 p. A5, 25 F/6 n°, apériodique. Guide d'achat de son premier JdR, actualités locales (Saône-et-Loire)... Un bon petit zine.
- **Zombi** n° 6, 40 p., 22 F, trimestriel. Oh, un scénario pour La méthode du Dr Chestel ! Le reste est plus classique, avec une aide de jeu sur la peste noire, un scénario pour RdD, un article sur Moorcock...

### Pas tout à fait de chez nous, mais quand même...

- **Bazhar** n° 4, 24 p. A5, 10 F, mensuel. Un zine caennais centré cinéma et rock 'n roll, avec une explication du JdR signée Jean-Luc Bizien.
- **Présence d'esprits** n° 11, 48 p., 25 F, périodicité inconnue. A part l'interview de notre rédac chef à nous, il n'y a pas des masses de JdR, mais c'est intéressant pour les fans de SF.

**Tristan Lhomme**




## Notre minitel

Vous avez encore quelques coups de soleil à faire passer ? Fermez les volets, allumez votre écran et jetez-vous sur votre clavier. Il est temps de revenir aux choses sérieuses...

### Give away Mythos

Pour fêter la rentrée et saupoudrer un peu de soleil sur la grisaille automnale, du 16 au 21 septembre 1996 nous vous proposons de gagner chaque jour 5 paquets de base de la version française de *Mythos*, le jeu de cartes de Cthulhu. Pour cela, il vous suffit d'inscrire vos nom et adresse dans la Boîte Aux Lettres MYTHOS de 3615 CASUS (BAL + Envoi). Tous les soirs, cinq gagnants seront tirés au sort. Attention : offre limitée à un paquet par famille !

### Le ménage d'automne va commencer

Comme chaque année, notre Annuaire des Clubs (CLU + Envoi) va subir un petit coup d'aspirateur afin que soient supprimés toutes les adresses datant de plus de deux ans. Si vous ne voulez pas que la fiche de votre club disparaisse dans les limbes, vérifiez bien qu'elle n'est pas trop ancienne ! Notre annuaire est le répertoire le plus complet auquel peuvent se référer les éditeurs




et les adhérents potentiels, alors ne le négligez pas.

## Que pensez-vous de Casus Belli ?

N'oubliez pas que le minitel reste une plate-forme idéale pour entrer en contact avec notre rédaction.
Or, pour améliorer le magazine et le rendre encore plus attrayant, nous avons BESOIN de vos avis, conseils et critiques.
Si vous avez quoi que ce soit à nous dire, gentillesses ou râleries, écrivez à Joe Casus et Annabella Belli (ECR + Envoi). Ils sont prêts à tout et vous répondrons toujours gentiment (quoique Annabella, ces temps-ci...).

## Casus Belli sur Internet

Vous possédez un ordinateur et un modem ? Alors, venez donc nous faire un petit coucou sur le « réseau des réseaux ». Notre adresse...
http://www.excelsior.fr
Vous pourrez découvrir toutes sortes de petites choses sympas, contacter certains de nos collaborateurs et reposer vos yeux en contemplant quelques Bellaminettes de premier choix.

Si vous n'êtes pas abonné chez un provider – oups, « fournisseur d'accès » –, vous pourrez quand même consulter notre site en utilisant les kits de connexion fournis dans chaque numéro de *SVM* ou *SVM Mac*. En désespoir de cause, vous avez la possibilité de vous procurer une disquette regroupant les logiciels requis en adressant un chèque de 20 francs à Excelsior/Département Multimédia, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.
Deux choix s'offriront alors à vous :

- Soit vous connecter (pour 20 minutes au maximum) en tapant le 36 68, ce qui vous en coûtera 2, 23 F la minute.
- Soit composer le 36 01 15 15, qui ne coûte que 1, 29 F par minute et n'est pas limité dans la durée. La connexion est toutefois trois fois plus lente qu'en 36 68.

## L'avenir de Casus Belli sur Internet

Notre site en est encore à ses premiers balbutiements et devrait connaître un développement considérable dans les prochains mois. Ainsi, vous aurez bientôt la possibilité de télécharger n'importe quel article ou scénario de n'importe quel numéro.
Et ce n'est qu'un début !

## Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant : « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

### PRÉSENT

**Thionville. 6/8 septembre.** L'association Tanelorn organise **Ludipôle 96 : la 4e Frontière.** Au programme : tournois de jeux de rôle (JRTM, Star Wars, Mekton Z, Rêve de Dragon, Maléfices et Vampire), jeux de cartes (Dragon Net), grandeur-nature (initiation), wargame avec figurines, jeux vidéo, japanimation, dédicaces d'illustrateurs (Gassner et Monter) et cinéma (avec notamment une avant-première de Dragon Heart). ✉ : Pascal Mandica, 5 rue Ambroise-Thomas, 57100 Manom. ✆ : Pascal au (16) 82 54 19 74 ou Ghislain au (16) 82 82 70 00.

**Périgueux. 13/15 septembre.** L'association Avalon organise *La prophétie de Lamsar*, un **grandeur-nature dans le monde d'Elric.** ✆ : Sylvain au (16) 53 09 82 02.

**Ardèche. 14 septembre.** La section wargame/jeu de rôle de la MJC de Guilherand-Grange ouvre ses portes au public. Au programme : **démonstration de wargames et de jeux de rôle.** ✆ : (16) 75 81 52 24.

**Provins. 14/15 septembre.** Le Club Pythagore et Oniriades organisent, dans le cadre des journées Belle Époque de Provins, un **grandeur-nature Belle Époque** avec possibilité, dimanche matin, de participer au défilé costumé en calèches ou tacots automobiles... ✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalautre-la-Petite.

**La Garde-Guérin. 20/22 septembre.** L'association Anachrone organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *La Faille 1096*, dans un petit village médiéval, avec musiciens et cascadeurs. Les joueurs pourront choisir entre 16 peuples, dont 4 non humains, et on nous promet du grand spectacle... ✉ : Anachrone, 30 rue d'Eguisson, 13010 Marseille. ✆ : (16) 91 78 48 27.

**Ardèche. 20/22 septembre.** L'association Les deux Tours organise *En passant par Brocéliande*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** inspiré des légendes de la Table ronde. ✉ : Nicolas Chevreux, 7, Les Noisetiers, 38330 Biviers. ✆ : (16) 76 52 24 21.

**Région parisienne. 21/22 septembre.** L'association Clepsydre organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde du Haut-Royaume. ✉ : Olivier Allermoz, 5 square des Monégasques, 91300 Massy. ✆ : (1) 60 13 17 28.

**Le Mans/Montpellier.** *22 septembre.* Wizards of the Coast organise deux **tournois Magic « avant-première Mirage »** qui permettront aux participants de découvrir avant l'heure le prochain stand-alone Magic. ✉ : Le Mans, salle polyvalente Pierre Guedou, 1 impasse Floréal, 72000 Le Mans ; et Montpellier, salle de rencontres, place Francis Monge, 34000 Montpellier. ✆ : Renseignements auprès de Wizards of the Coast France au (1) 43 96 35 65.

## *Fans de Magic, à vos agendas !*

Wizards of the Coast nous a communiqué les dates de ses principaux tournois pour la saison 96/97. D'autres tournois viendront se greffer à cette liste au fur et à mesure.

- Octobre 96 : championnat régional Nord (Lille)
- Novembre 96 : championnat régional Est (Nancy)
- Décembre 96 : championnat régional Centre (Poitiers)
- Janvier 97 : championnat régional Rhône-Alpes (Lyon)
- Février 97 : championnat régional Midi-Pyrénées (Carcassonne) et championnat régional Champagne (Reims)
- Mars 97 : championnat régional Île de France (Paris)
- Avril 97 : championnat régional Normandie (Caen)
- Mai 97 : championnat régional Bretagne (Vannes) et championnat régional Aquitaine (Bayonne)
- Juin 97 : championnat régional Provence (Avignon).



## FUTUR

**Paris.** *21 et 28 septembre.* Le club Warp 19 organise deux tournois **de Magic type II.** ✉ : A-P Games, 64 rue de Meaux, 75019 Paris. ✆ : (1) 42 02 08 08.

**Oise.** *27/29 septembre.* L'association Les deux Tours organise *Nexus*, un **grandeur-nature médiéval et futuriste** dans un univers proche de celui de Dune. ✉ : Les deux Tours, c/o Jérôme Thierry, 95 bd de la Boissière, 93130 Noisy-le-Sec. ✆ : (1) 48 18 00 65.

**Montpellier.** *28/29 septembre.* L'association Celtiana présente *Le Bouclier du Sid*, **grandeur-nature celtique** et second épisode d'*Aventures en Dorim*. ✆ : Christophe Ledreux au (1) 43 40 75 89.

**Poitou.** *28/29 septembre.* L'association Hache & Dés organise un **grandeur-nature médiéval historique** au château de Marconnay, près de Poitiers. Vous y serez l'hôte de Philippe de Marconnay, et pourrez incarner des Templiers, des Hospitaliers, des nobles, des marchands, des hommes d'Église, etc. ✉ : Hache & Dés, 4 rue d'Amsterdam, 37100 Tours. ✆ : Alain au (16) 47 54 37 55 ou Tatoo au (16) 06 15 00 18.

**Mayenne.** *28/29 septembre.* L'association Les Larmes grises propose *Mariage à Djebel-Harad*, un **grandeur-nature** qui aura lieu au château de Sainte-Suzanne, à 50 km du Mans. Soixante-dix ans après la première croisade, musulmans et seigneurs chrétiens tentent de cohabiter... ✉ : Les Larmes Grises, 19 rue Mirabeau, 94120 Fontenay-sous-Bois. ✆ : (1) 48 73 25 29.

**Longjumeau.** *5 octobre.* Le club de jeux de rôle Lords of Darkness organise une **journée porte ouverte** dans les locaux de la bibliothèque de Longjumeau (Espace Aragon, rue Léontine Sohier). On pourra s'y initier à de nombreux jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, Star Wars, AD&D) et jeux de plateau (Warhammer, Formule Dé, etc.) ainsi qu'à Magic. ✆ : Grégory au (1) 42 64 81 25.

**Les Mureaux.** *6 octobre.* Le club des Loups de l'Apocalypse organise son 10e **tournoi de jeux de rôle** à la médiathèque des Mureaux. Au programme : AD&D, L'appel de Cthulhu, Star Wars, Stormbringer, Vampire, Shadowrun, Cyberpunk et JRTM. Un concours de figurines sera également proposé. ✉ : A.J.R.M., 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : Antoine au (1) 34 74 29 84 ou Stéphane au (1) 34 74 43 89.

**Chilly-Mazarin.** *12 octobre.* La Guilde de l'Icosaèdre organise une **journée de jeu de rôle sur le thème du médiéval-fantastique.** Au menu : AD&D, JRTM, Gurps Conan, RuneQuest, Warhammer. ✉ : MJC de Chilly-Mazarin, 18 avenue du Président Pierre Mendès-France, 91380 Chilly-Mazarin. ✆ : Eric ou Emmanuelle au (1) 69 09 01 87.

**Poissy.** *12 octobre.* Other-Planes organise un **tournoi de jeux de rôle** à la halle de la gare, à Triel-sur-Seine (78). Au programme : Star Wars, AdC, Vampire, INS/MV, DragonLance, Hawkmoon. ✉ : Guillaume, 11 allée Franz Schubert, 78670 Villennes-sur-Seine. ✆ : (16) 39 75 38 73.

**Boulogne-Billancourt.** *12/13 octobre.* Les jeux sont en fête à l'hôtel de ville de Boulogne-Billancourt, avec le concours de la ludothèque du même métal ! Au programme : 13e **Championnat de France de wargame** (inscriptions auprès de l'ACPW, Laurent Garbe, 11 rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly, tél : (1) 46 24 47 18), 1er **trophée Hauts-de-Seine de Magic** (tournois de type deux, et un et demi), 1re **coupe de France de Diplomatie**, jeux avec figurines (démonstration) et jeux de rôle (initiation), ainsi qu'une collecte de jeux et de jouets pour Noël au bénéfice d'associations caritatives. ✉ : Hôtel de Ville, 26 avenue André Morizet, 92100 Boulogne-Billancourt. ✆ : Renseignements auprès de la ludothèque au (1) 47 12 77 09.

**Grenoble.** *12/13 octobre.* Dans le cadre du 6e Festival grenoblois des Jeux à Alpes-Congrès, l'association Alter Ego organise un **tournoi de Magic** (type II homologué). ✉ : Alter Ego c/o Jean-Marc Platret, 5 chemin de la Capuche, 38000 Grenoble. ✆ : (16) 76 46 42 71.

Attention : à partir du 18 octobre 1996, tous les numéros de téléphone en France passent de 8 à 10 chiffres, et tous les appels en France se font à 10 chiffres. Le 16 disparaît. Pour les appels à Paris, il suffit d'ajouter le 01 en tête des numéros à 8 chiffres. Pour la Province, vous devez ajouter le 02, le 03, le 04 ou le 05 selon que vous appelez respectivement dans le nord-ouest, le nord-est, le sud-est (Corse comprise) ou le sud-ouest. Pour le présent numéro, nous avons conservé l'ancienne numérotation, dans la mesure où la plupart des appels s'effectueront avant le 18 octobre. Pour le numéro d'octobre, nous adopterons chaque fois que cela sera nécessaire une solution transitoire de double numérotation. Cependant, pensez dès maintenant à nous indiquer votre nouveau numéro pour vos annonces de manifestations se déroulant après le 18 octobre.

**Évreux. *19 octobre*.** L'association Si Évreux m'était joué organise un **grandeur-nature** au château de Trangis. Le thème ? Une vente aux enchères d'objets provenant de fouilles archéologiques, en 1942.
✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux. ✆ : (16) 32 23 14 68.

**Asnières-sur-Seine. *26/27 octobre*.** Les **Masters de Formule Dé** sont de retour ! Avec une nouveauté : la possibilité de concourir aussi pour le titre de Master Écurie. Date limite d'inscription : le 4 octobre. ✆ : Laurent Lavaur au (1) 47 91 44 61 ; Éric Randall au (1) 48 87 19 47, fax : (1) 42 78 58 24, e-mail : runner@club-internet.fr

**Lyon. *2 novembre*.** La Guilde de Lugdunum organise *Le jour des morts*, un **grandeur-nature vampirique**.
✉ : Inscriptions aux magasins Chantelouve, 2 rue Saint-Georges, et Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay à Lyon.
✆ : Jean-Marie Zuffellato (chambre 400) au (16) 78 77 73 33.

**Clermont-Ferrand. *9/10 novembre*.** L'association Nemesis organise son **5e Forum clermontois de jeux de rôle** à la Maison du peuple, 1 place de la Liberté à Clermont-Ferrand. Au programme, et en continu du samedi matin au dimanche soir : parties libres, tournois de Magic type II et singleton, jeux sur ordinateur et deux tournois de jeux de rôle avec MultiSim et Descartes. Présence d'auteurs. ✉ : Marie-Pierre Arnaud, 34 rue du Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : (16) 73 35 48 98 ou e-mail : jeromec@goules.nat.fr.

**Amiens. *16/17 novembre*.** La Guilde des Saigneurs et le Cercle des Immortels vous invitent au **2e Voyage au centre de l'imaginaire**. Au menu des festivités : tournois de jeux de rôle (L'appel de Cthulhu, JRTM, Star Wars, Shadowrun, AD&D, Rêve de Dragon et Vampire), jeux de plateau (Condottiere, Necromunda, Formule Dé, Britannia), et jeux de cartes (Magic, Spellfire), initiations et démonstrations diverses, vente aux enchères, concours de figurines peintes, etc. On nous promet également une petite surprise pour toute personne venant déguisée. ✉ : Isabelle Daussy, 51 rue Turenne, 80080 Amiens.
✆ : Isabelle au (16) 22 43 05 41 ou David au (16) 22 72 04 83.

**Prochains numéros : 4 octobre (98) et 6 novembre (99)**

Date limite de réception des annonces de manifestations : 9 septembre pour le numéro 98, 7 octobre pour le numéro 99.
Écrivez-nous, faxez-nous (16 46 48 49 88) vos infos, mais ne nous téléphonez pas !
Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants : pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse. Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne).

**Nantes. *23 novembre*.** L'association Loth Production organise *Mécanique Dessert*, un *grandeur-nature 1950* dans une ambiance proche de *Brazil*.
✉ : Association Loth Production c/o Laurent Pavageau, 3 allée du Parc, 44800 Saint-Herblain. ✆ : (16) 40 63 29 12.

## CÔTÉ JARDIN

**Genève. *14/15 septembre*.** Le Club des Loisirs Intellectuel et Créatif organise pour ses 15 ans une **grande convention de 36 heures sans interruption**.
Au programme : championnat de Warhammer Battle et de Steel Panters (wargame de SSI), démonstrations de jeux de rôle (les MJ intéressés doivent prendre contact avec l'association avant fin juillet).
✉ : CLIC, 42 bis rue du Môle, 1200 Genève.
✆ : Alexandre Cuva au (41) 22 700 65 09.

**Francfort. *21/22 septembre*.** La **Frankfurt Role-Playing Convention** fête cette année ses 10 ans d'existence. Il s'agit de l'une des plus importantes conventions européennes, avec au programme plus de 150 parties et 40 systèmes de jeu différents (AD&D, Ars Magica, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Earthdawn, GURPS, INS, Kult, Paranoïa, Rolemaster, RuneQuest, Shadowrun, Vampire, WFRP, etc. Attention ! Ce n'est pas un tournoi !). On pourra également s'initier à de nombreux jeux de plateau, assister à des projections de films SF et participer à divers ateliers. James Wallis et Andrew Rilstone (les auteurs d'Il était une fois..., qui viennent de reprendre Warhammer avec Hogshead Publishing) seront les invités d'honneur.
✉ : Roleplaying and Simulations Game Club « 252 » e.V., c/o Martin Kliehm, In der Roemerstadt 164, 60439 Frankfurt, Germany. ✆ : 49 69 957 301 90.

**Toutes les manifs sur 3615 Casus rubrique CAL**

**Liège. *26/29 septembre*.** L'association Le Monde Oublié organise *Celtic Mysteries Acte III*, un **grandeur-nature celte fantastique** basé sur la mythologie irlandaise. ✉ : Le Monde Oublié, rue du Village, 75-B-4557 Ramelot, Belgique.

**Suisse. *28/29 septembre*.** L'association SCARe organise la *Quête héroïque du saint Graal* 3e édition, un **grandeur-nature médiéval philosophique** (ce n'est pas un gag !). Le lieu ? Les Gorges de la Sarine, dans le canton de Fribourg. ✉ : SCARe, case postale 113, 1020 Renens, Suisse. ✆ : Axel Raymond au (41) 21 635 59 23.
E-mail : reymondax@planet.ch.




































# Petites annonces

## ACHATS

— Ach. pour **MEtW Gwaihir et Assassin**. Alain Rumillies au : (1932) 69 22 65 09 après 19h **(Belgique).**

— Ach. les **premières fig. Citadel années 80, 85 sur base plomb**. Contacter Khames T. - 20, rue des Jardins - **34830 Clapiers**. Tél : (16) 67 59 16 59.

— Achète **cartes de Guardians plus extensions.** M. Duboscq Pierre - 51, rue Maquis de Sombrun - **65000 Tarbes.**

— Ach. **boites et véhicules sys. Epic GW, tte armées sauf Tyran.** Faire offre à Christophe au : (16) 84 29 22 79.

— Ach. **150 F + port "House Marik" pour Battletech, édit. Fasa n° 1622.** Guillaume Leprevost - 1344, Rte. Bretagne - **14790 Mouen.** Tél : (16) 31 80 6481.

— Ach. **extension Warhammer Realms of Chaos 1 et 2.** Contacter Olivier au : (1) 30 90 37 13 **(78410 Aubergenville).**

— Ach. scn. pour **AD&D2 et numéros de Dragon mag. : 3, 4, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 17, 18.** Demander Marti au : (16) 89 49 37 66.

— Ach. **jeu de plateau Blood Royal.** Didier au : (16) 20 08 22 13 **(59160 Lomme).**

— Recherche **Illuminati VF.** Stéphane Marquis tél : (1941) 244 321 58 soirée **(Suisse).**

— Ach. **fig. Star Wars 1ère coll. (77-80-83) ou possible éch. contre fig. GI Joe.** Alexis au : (16) 54 76 44 86.

— Ach. **pour Man'O War Navires Impériaux et Vikings ou éch. contre Bretonniens.** Jean-Hugues au : (16) 37 28 02 86 **(28000 Chartres).**

— Ach. **Mekton Z + Diaspora.** Marc au : (16) 41 48 12 98 **(Angers).**

— Ach. **Ars Magica + écran + scn. en bon état.** Tél. Julien au : (16) 23 97 49 57.

— Ach. pour AD&D2, la **boite Ravenloft et Mythes et Légendes.** Demander Fabien au (1) 42 85 29 44.

— Ach. **jeux de plateau et wargames anciens et récents.** René Batlle, 2 impasse du Cerf, Lot du Lac TM2, 66210 Matemale (16) 68 04 47 64.

— Ach./vds. **cartes X-Files (saison 2). Recherche cartes 25, 41, 53, 58, 65, i1 à 3, i5, i6, x1 à 3.** Tél : (16) 22 43 07 51 (Vincent).

— Recherche **cartes Doomtrooper toutes éditions.** Guillaume au (1) 47 80 08 05 en soirée.

— Urgent ! **Ach. cartes Magic à un bon prix.** (16) 89 80 16 15 après 18 h.

## CLUBS

— **Necraunomine club ch. joueurs sur St-Martin-de-Crau, poss. initiation.** Ecr. Moulinas Eric - Mas Raillon - **13310 St-Martin-de-Crau.**

— **Dès le 07/09/96 puis tous les 15 jours, rejoignez les Chevaliers du Vent** - 18, rue de Gassicourt - **78200 Mantes.** Tél : (1) 30 90 37 13.

— **Nvlle. section wargames/JdR à la MJC de Guilherand (07). Initiation JdR, wargames, peinture, décors.** Tél : (16) 75 81 52 24 **(07500 Guilherand).**

— **Les Celtes Ludiques vous attendent, JdR, JdP, Wgm, JdC sur Lorient et alentours.** Tél. Séb au : (16) 97 33 78 65 ou Greg au : (16) 97 83 96 41.

## ÉCHANGES

— Ech. **Spellfire VO (tt. séries).** Jérémy Patou - 15, rue du Riberal - **66130 Corbere-les-Cabanes** ou appeler au : (16) 68 84 17 25 après 18h.

— Ech., ach. **cartes Spellfire.** Envoyez vos listes à Chappot Christophe - 1, rue du Rond du Pré - **39700 Dampierre.**

— Echange, achète, vends **cartes Doomtrooper toutes éditions en VF.** Ecrire à Yann Brugière - Dorvan - **01230 Torcieu.** Tél : (16) 74 36 28 17.

— Ech. **Shadowrun, Chill + sup., serai intéressé par JRTM et RM : Manuel des Sorts.** Demander Benoît au : (16) 99 68 39 03 **(35340 Liffre).**

— Echange, vends **cartes toute série de Spellfire.** Demander liste à Fabrice Arcelin - 5, rue de la Commanderie - **28500 Luray.**

— Ech. **Titan Leg. + sup. Armée de l'Imp. contre fig. Wh. 40K (Empire).** Tony au : (16) 97 44 87 75 **(Arradon).**

— Ech. **cartes Star Wars + cherche partenaires région Laon.** Mathot Sébastien - 5, rue du Cloître St-Jean - **02000 Laon.** Tél : (16) 23 23 33 08.

— Ech. **cartes Guildes.** Envoyez listes à Jean-Loup Martin - La Croix - **38210 Morette.**

— Ech., vds **cartes Guildes, Star Wars, Illuminati, Kabal, Sim City JdR JdP.** Cardot Olivier - 1, rue des Tourelles - **02240 Villiers-le-Sec.**

— Ech., ach. **cartes Doomtrooper, nombreuses cartes à éch..** Contactez Rogez Anthony - 15, rue Branly - **51000 Chalons-en-Champagne.** Tél : (16) 26 21 17 58.

— Ech., vds **cartes Spellfire et Kult. Vds Magic par lots ou à l'unité, prix intéressants.** Lamotte Stéphane - 4, rue Carême Prenant - **95100 Argenteuil.**

— Ech. **cartes Doomtrooper toutes éditions.** Ecrire à M. Bernard Christophe - 19, rue Charles Baudelaire - **56530 Queven.**

— Ech. **79 cartes Guildes** contre **cartes Mythos** ou **Magic** + cherche contacts sur Compiègne. Robin au (16) 44 41 28 99.

— Ech **Blood Bowl état neuf contre Warhammer Quest même état. Rech. Fig. Citadel de pirates avec socles en plomb.** Flavio au (19) 41 22 782 08 15.

## DIVERS

— **Je peins toutes vos figurines, échantillon sur demande.** Laurent au : (16) 61 90 24 89.

— Rech. **collaborateurs pour zine JdR sur France entière pour la rentrée.** Nokko au : (1) 39 51 31 38.

— **Le Tinkle Bavard cherche des dessinateurs tout genre.** François Suter - 33, rue de Lyon - **1201 Genève (Suisse).**

— Vds **décors peints et non peints. Je peins aussi vos fig.** Ecrire à Amanda Richard - 63, bd. de Strasbourg - **75010 Paris**

— Cherche **fans Lovecraft pour corresp. et publication de nouvelles dans fanzine.** Bonnier Sylvain - 2, rue des Oulches - **77230 Dammartin.**

— **Réalise masques latex pour GN (monstres, etc.) chq. masque unique ! Rdv. nécessaire (75 & Normandie).** Contacter David au : (1) 34 67 79 41 de 19 à 21 h.

— **La Lune Ecarlate désire correspondre avec rôlistes de tout âge pratiquant L'appel de Cthulhu ou Kult. Possibilité d'échange de scénarii et d'idées.** La Lune Ecarlate - Rue de Villiers, 157 - 6280 Acoz **(Belgique).**

— **Cherche pour émission de télévision des passionnés de jeux de rôle. Pour témoignages de cinq minutes.** Contacter Antonella au : (1) 48 11 58 40.

— Votre modem a la passion du JdR ? **Venez sur Minas Ithil au 1-43563878 pour discuter d'AD&D, AdC, Star Wars, Tolkien, Vampire ou de SF.**

— Société d'édition **recherche auteurs JdR, campagnes, univers, scénars, illustrateurs, etc.** Productions 21, 54 pl. Benjamin Rimbaud - **83200 Toulon.**

## PARTENAIRES

— Recherche **sur Bourges joueurs pour AD&D et Star Wars.** Demander Jean-Luc au : (16) 48 70 03 29

— **MJ et PJ 23 ans sur Paris 15e cherche autres PJ et MJ pour JdR AD&D, SW, AdC, etc. Ne possède pas de local.** Muriel au : (1) 02 44 03 66 rép. en jap.

— **Pour test jeu par correspondance, cherche 20 personnes. Règles contre timbre à 6 F 70 à :** Florent Bienetiere - 52, rue de Bitche - **92400 Courbevoie.**

— Cherche **MJ expérimenté pour initiation gratuite à JRTM. Ech., vds cartes Magic 4e éd. version française.** Tél : (16) 26 97 66 45 **(Marne).**

— Cherche **joueurs(euses) sérieux (14-15 ans) pour Star Wars sur Clermont-Ferrand.** Demander Yohan au : (16) 73 90 30 15 **(63100).**

— Bruno, **joueur expert cherche part. pour JdR, JdP, JdC à Piolenc ou alentour. Ludothèque bien garnie.** Tél : (16) 90 29 71 04 (heures repas, soir).

— Cherche **joueurs sur Chatou et les environs.** "Gros Bill" s'abstenir. Demander Philippe au : (1) 30 71 25 28.

— **Rôliste cherche joueur sur Noisy-le-Grand.** Demander Ludwig au : (1) 43 05 30 13 ou au : (1) 64 66 02 91.

— Cherche **joueurs pour Magic sur région de Lille.** Thomas au : (16) 20 91 78 02 **(59493 Villeneuve-d'Ascq).**

— **Rôliste cherche à Paris joueurs(euses) & MJ (18/25 ans) pour Rêve de Dragon, Warhammer, Cthulhu & autres.** Frédéric Marinhas au : (1) 47 00 00 43.

— **MJ/joueur ch. joueur(se) pour JdR (Neph. Vamp. Guildes...) JdP (SPQR). A domicile à Gradignan (33).** David au : (16) 56 89 15 34 **(Bordeaux).**

— **Ambre, World of Dark., Scales, Elric cherchent des PJ, maîtres pour d'autres univers.** Téléphonez à Hervé au : (1) 34 72 82 43 entre 18 & 20h.

— **MJ (GURPS, Mage, WJRF, Mage, JB007) cherche joueurs (et joueuses) pour JdR.** Autres MJ bienvenus. Troyes et agglomération. Demander Dimitri au (16) 25 49 19 74.

— Ch. **joueur et joueuses pour parties de JdR, JdC, JdP, wargames sur région Tarbes, Lourdes, Bagnères de B., Argelès, Gazost.** Nicolas au (16) 62 42 99 04.

— Rôliste 21 ans **ch. joueurs ou joueuses sur Chateauroux.** Jérémy au (16) 54 36 90 97 . 36120 Ardentes.

## VENTES

— Vds **Pendragon + écran + Merlin 200 F.** Olivier au : (16) 49 77 51 78.

— Vds **L'appel de Cthulhu et Nightmare Agency, état neuf, 150 F.** Damien au : (16) 98 55 48 62 **(29000 Quimper).**

— Vds **Warhammer + Griffon + Catapulte Ork + fig. (en kit) 490 F ou éch. contre S. Marine + fig.** Tél. David apr. 19h au : (16) 92 65 22 94.

— Vds **Manuel des Joueurs + bcp. de Livres dt. vs. êtes le héros. Echange cartes Guardians.** Benoit après 19h au : (16) 80 61 31 38.

— Vds **Dark Sun VO 300 F + sup. Bloodlust + Gurps Psi 70 F + sup. Ars Mag. VO/VF. Ach. Campaigns de Space Hulk.** Julien au : (16) 27 66 98 92 **(59570 Bavay).**

— Vds **Vampire + Loup-garou + Mage + Falkenstein + nbx. JdR.** Demander Guy au : (16) 47 93 07 60.

— Vds, éch. **cartes Jyhad, Rage, Kabal, JdR et sup. Vampire, INS, SW.** Ledoux Romain - 40, av. de France - **74000 Annecy.**

— Vds **Shadowrun + sup., Scales, Elric VO, Dragonlance, RQ, CB, Tatou, Dragon.** Philippe au : (16) 83 40 20 61 **(54000 Nancy).**

— Vds **Loup-garou très bon état prix 100 F + écran et fiches prix 50 F.** Contacter Adrien au : (16) 53 49 31 33 **vite !**

— Vds **collection fig. Mithril dont très rares : M1, M7, M10, M16 2000 F, CB n° 2 à 96 1000 F, + 200 fig. med. fan. 25 mm.** David au : (1) 47 64 18 26.

— Vds **fig. collection elfes Citadel et Grenadier + divers articles bon prix.** Cedric Bartoli - 1, rue Ducouroubles - **59000 Lille.**

— Vds **cartes bords noirs Middle Earth & Magic + lot 700 commons Middle Earth 250 F + lot common Magic (800) à 300 F + wg. anciens.** Tél : (16) 56 02 67 30.

— Vds **RQ (VF) + écran + aides (maladies, plantes) maison + Monts Arc en Ciel 200 F, Trollpack 120 F, Gods 120 F.** François au : (1) 47 50 79 72.

— Vds **wargames + jeux de cartes.** Liste contre enveloppe timbree à Laurent Divoux - 26, Sq. de la Grive - **77240 Cesson.**

— Vds, échange **cartes Star Wars et Magic. Vds Kult (tbe.) + sup. Star Wars.** Contacter François au : (16) 79 37 58 30.

— Vds **cartes de Magic, Star Wars, Star Trek, Middle Earth, Jyhad à l'unité ou en collection.** Demander Vincent au : (16) 07 99 84 64.

— Vds **Gurps Western 100 F et Horreur 100 F jamais servi.** Christophe au : (16) 41 64 45 37.

— Vds **RuneQuest, Hawkmoon 50 F chaque, The Book of Conquests et The Silver Arm de John Fitzpatrick.** Demander Lionel au : (16) 97 63 34 46.

— Vds **collection Casus et Jeux & Strategie + jeux.** Tél : (1) 42 58 53 86 après 18h.

— Vds **nombreux JdR et sup : Elric, AdC, Nephilim, RdD, Paranoïa.** Mathieu au : (1) 46 44 69 52.

— Vds **fig. peintes pour JdR, Wh. Battle + fig. non peintes pour Mithril (dont M16), Citadel, Marauder, etc.** Michel le soir au : (1) 39 80 87 00.

— **Vends pour Vampire : Cendres aux Cendres, Chicago by Night, Diablerie, etc.** Tél. Laurent au : (16) 90 86 57 24 **(84000 Avignon).**

— Vds **Vampire + Gde du Joueur + Brujah + Cendres aux Cendres ou échange contre Mage ou Werewolf + sup.** Thibault au : (16) 80 21 61 66.

— Vds **lot JRTM + Star Wars valeur 1300 F vendu 600 F.** Vernet Vincent au : (16) 77 66 63 50 **(42720 La Benisson-Dieu).**

— Vds **jeu de plateau Guerres & Frontières, prix à débattre.** Tél : (16) 84 51 30 20.

— Vds **Man O'War + Mer de Sang + Fleaux Mers + Flottes : Imper., Orq, Elfes, Nains, Chaos, Monstres.** Yann au : (16) 31 84 22 44 **(Caen).**

— Vds **Barbenoire, Formule Dé et Torg 100 F l'un, scn. Shadowrun ; cartes Magic et Rage.** Cédric au : (16) 79 28 08 93.

— Vds **cartes de Magic et Guardians DS 01 et 69.** Contacter David au : (16) 78 56 57 92 ou (16) 74 25 18 76.

— Vds **cartes MEtW unco. & rares bords bleu ou noir et vends lot de cartes sympas dont 35 rares.** Arnaud au : (16) 74 24 36 45 **Bourg-en-Bresse (Ain).**

— Vds **Berlin XVIII, Marxmen 12.35, état neuf, moitié prix.** Tél. Bertrand au : (1) 30 68 15 92 **(78990 Elancourt).**

— Vds **Le Pirate des Mondes + Péril ds Jeunes Royaumes 150 F les deux + créatures et trésors.** Tél : (16) 88 22 37 08 **Urgent !**

— Vds **cartes Magic liste contre timbre + Elric 170 F + Pendragon 175 F.** Sébastien Scarpitta - La Ville Danet - **56130 Nivillac.** Tél : (16) 99 90 78 14.

— Vds ou éch. **Star Wars 2, Stella Inq., Blood Beret contre somme modique ou Hawkmoon, Guildes ou Elfes Noirs.** François au : (16) 78 49 95 32 **(Lyon).**

— Vds **JRTM 1ère éd. + Sup. Isengard + Angmar le tout 300 F tbe. Donne avec 2 fig. Prince August + Graal spé. Tokien.** Christophe au : (16) 97 53 20 53.

— Vds **RunQ. + Chill (éd. 94) + Torg + Shadowrun + ext. Warhammer + écran Bloodl. le tout tbe.** Karim au : (16) 50 92 99 20.

— Vds ou éch. **Shadowrun 2 éd. + écran + 3 sup. état neuf valeur 680 F ou contre INS/ MV + 3 sup.** Demander Arnaud au : (16) 26 65 28 00 le soir.

— Vds **CB n° 32 à 95 (sauf 80) + HS n° 1, 3 à 8, 10, 12 et 15, le tout 500 F. Quest n° 1 à 100 F.** Demander Jean-Marc au : (1) 45 80 69 57.

— Vds **JRTM 2e éd. + écran + carte + sup. Moria tbe. (jamais servi) 400 F à débattre.** Demander Nicolas au : (1) 39 15 57 79 **(78800 Houilles).**

— Vds **cartes Dixie, Shiloh, Eagles, Last Crusade, Guildes, Rage, Guardians, Cthulhu.** Liste sur dem. Gaudin Hevré - 2, Sq. de Bosnie - **35200 Rennes.**

— Vds **Europa Universalis : 200 F, Codex Space-Wolves, 1er Compagnon, Monde de Tregor : tout à 50 F.** Demander Arnaud au : (16) 96 83 20 97 **(22690).**

— Vds **boîte de base de Rolemaster VF 200 F.** Demander après 20h J-François au : (16) 35 87 63 24 **(27520 Bourgtheroulde).**

— Vds **NF Monstres Cthu., Mystères d'Arham (49 F pièce), Règles Cyberpunk 150 F, Night-city 139 F, Solo of Fortune 65 F.** François au : (16) 93 77 52 56 **(Cannes).**

— Vds **fig. Fenryll et Mythril peintes, liste contre 2 timbres** à O. Guillen - 32, Pas du Désir - **75010 Paris.**

— Vds **Magic à l'unité, plus de 500 rares et Unco Diff., dont toutes les Ice Age prix int..** Wantz Donat - 31, rue Raspail - **02100 St-Quentin.**

— Vds **WH40K 250 F + Codex 90 F + Armswolf 1000 pts 250 F + Dark M. 200 F + Armée Ork 1000 pts 175 F le tout 1000 F.** Reouven au : (16) 44 27 66 27 **(60460).**

— Passionné jeux de plateau vds **collines modulables pour WH Battle, WH40K et Epic (= 80 F).** Tél. à Vincent au : (16) 35 47 96 30 sur Le Havre.

— Vds **plus de 400 cartes Magic en pack de 50-100 ou le tout.** Pour tout renseignement tél : (1) 64 31 42 84 et demander Guillaume.

— Vends **JRTM jamais servi 120 F.** Contacter Théo au : (1) 69 00 95 75.

## Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

**Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.**

Casus Belli n° 97
Parution n° 98 : 4 octobre 96. Date limite : 17 septembre 96.

**Classement**

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

# Dans Casus Belli n°98

parution le 4 octobre 1996

## DRAGONLANCE 5TH AGE

Largement popularisé grâce aux romans de Tracy Hickman et Margaret Weiss (plusieurs trilogies en français parues chez Fleuve Noir), DragonLance aborde un nouvel âge (la maturité ?) en devenant un jeu à part entière. Attention les dragons reviennent et ils ne sont pas contents…

## Je conspire, tu conspires, nous conspirons…

L'air du temps est favorable aux conspirations, elles éclosent en abondance dans nos jeux et jusque sur nos écrans de télé. Pour garder la tête froide, nous avons confié à un maître du genre le soin d'analyser, voire de disséquer la bête. Fabrice Colin nous expliquera le phénomène. Histoire d'avoir moins peur ?

## Comment monter un club de jeu ?

Vous êtes nombreux à nous poser la question. Voici donc le Guide du Parfait Créateur de Club : B.A. BA, démarches administratives, association loi 1901, etc. Pour vous aider à franchir le pas et que cela ne reste pas une bonne résolution de rentrée…

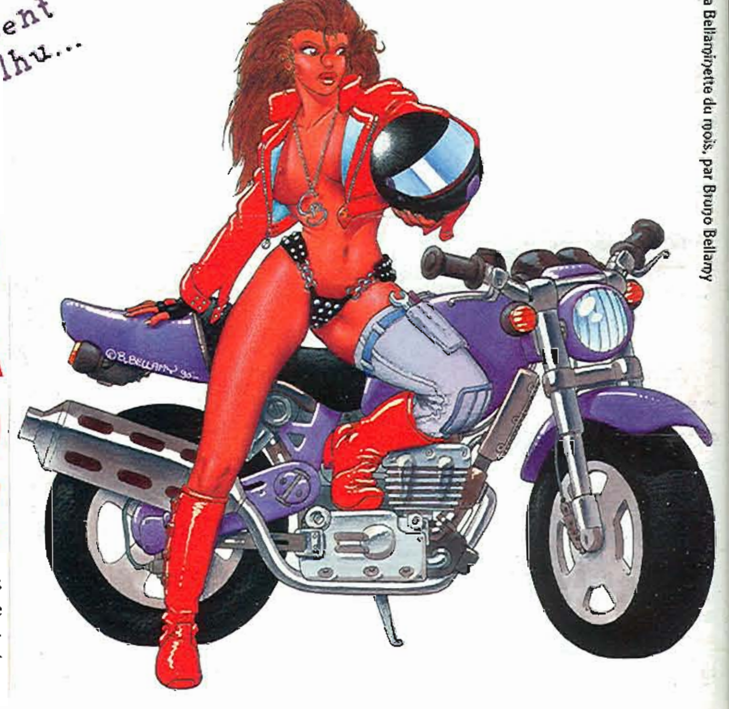
## LE COLOSSE AUX PIEDS D'AIRAIN

suite des tribulations de nos aventuriers préférés dans le second volet de ce Grand Écran AD&D.

Le dicton du mois prochain :
C'est l'automne, les feuilles mortes se ramassent à l'appel de Cthulhu…

## BITUME A 10 ANS !

Pour l'occasion, Croc nous sort une nouvelle mouture de son jeu post-apo. Les tribus sont lâchées, ça va sentir le métal chaud et l'essence !



La Bellampinette du mois, par Bruno Bellamy

**CASUS BELLI n°97 septembre 1996.** Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : mensuelle. Dépôt légal : 3e trimestre 1996. n°8600977. Commission paritaire n°63.264.  Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Mme Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction : Fabrice Colin. Coordination wargame : Frank Stora. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Assistant au secrétariat de rédaction : Tristan Lhomme. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Bernard Bittler, Didier Guiserix, Christopher Longé, Eric Puech, Olivier Ledroit, Coucho, Mathieu Sapin, Thierry Ségur. **SERVICES COMMERCIAUX.** Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26. **PUBLICITÉ.** Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Nightprowler est édité par Siroz Productions, Shaan est édité par Halloween Concept. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.